

The Legend of Zelda: Majora's Mask

PROLOGO

Godetevi l'introduzione!

Appena ne avrete il controllo, dirigete Link nella grotta ed andate avanti, s'avvierà un intermezzo in cui Skull Kid vi trasformerà in un Cespuglio Deku. Avrete anche la vostra fatina, ovvero Tatl. Aprite la porta ed andate avanti; utilizzate questo non-tutorial per impraticarvi con le abilità da Deku. Salite sul fiore ed entrateci; rilasciate il pulsante dopo che vedrete uno sbuffo, così facendo il Deku sarà sbalzato in aria, dirigete l'improvvisato elicottero davanti a voi dove dovrete poter vedere un forziere. All'interno del forziere troverete le **Noci Deku [Deku Nut]**, se scagliate queste noci rilasceranno un flash stordente per i nemici che rimarranno immobilizzati per un periodo di tempo limitato. Poi da qui andate alla vostra destra. Tatl vi farà notare un alberello contorto lì vicino, voi saltate su quella piattaforma ed entrate nell'apertura, per trovarvi in uno strano paesaggio con un mulino ad acqua. Qui farete il vostro primo incontro col Venditore di Maschere, il quale vi chiederà di recuperare la sua maschera più preziosa, e vi dirà che se riuscite a procurarvi il vostro strumento potrà insegnarvi una melodia per liberarvi dalla maledizione di cui siete vittime. La Maschera di Majora è una maschera molto potente frutto di una maledizione che incarnò il malvagio dio Majora all'interno della maschera; chiunque la indossi sarà controllato come una marionetta, completamente sottomesso al volere del potente Majora che, seppur esiliato nella maschera, è capace d'esercitare i suoi poteri attraverso di essa.

Varcate senza indugio il Portone, per ritrovarvi in un nuovo mondo: Termina.

Città dell'Orologio

Benvenuti alla Città dell'Orologio [Clock Town]! Per adesso non potrete lasciare la città, e non la lascerete per molto tempo. La priorità è andare a visitare la Fata Radiosa [Great Fairy], che si trova nella zona nord della città. Se volete potete prima esplorare le varie parti della città, prendetevi tutto il tempo che volete: avete tre giorni. Andate alla Città Settentrionale [North Clock Town] e entrate nella grotta, scoprirete che è una Fontana delle Fate [Great Fairy's Fountain] e la Fata Radiosa che la abita è stata scissa in tante piccole fatine (Fatine Smarrite) e che ne manca una per ripristinare l'originale fata. Se è ancora giorno, andate al Lavatoio [Laundry Pool] a cielo aperto (partendo dal Portone da cui siete entrati nella città per la prima volta, il varco in fondo a destra). Se invece è notte, dovrete andare nella zona est della città (la parte di città più grande di tutte) ed usare il Fiore Deku per lanciarvi e raccogliere la Fatina Smarrita [Stray Fairy] che volteggia in aria. Fatto questo riportatela alla Fontana delle Fate e la fata vi ricompenserà con la **Barra della Magia [Magic Meter]**, dando così la possibilità a Deku Link di lanciare delle bolle di materia viscosa. Con questa nuova tecnica, uscite dalla fontana e colpite il pallone con la Maschera di Majora disegnata sopra. Il bambino vi sfiderà a trovare cinque altri bambini nascosti nelle varie parti della città, il tutto entro la mattina del giorno dopo (se quindi non vi sentite molto sicuri, vi conviene aspettare la mattina se siete di sera, in questo modo avrete molto più tempo dalla vostra). Quando troverete uno dei Bomber (questo è il nome dei bambini), questi comincerà a correre, e voi dovrete inseguirlo, oppure lanciargli delle bolle, infine toccarlo. Due si trovano nella zona est, due nella nord e uno nella zona ovest. In questo modo otterrete il codice segreto per arrivare all'Osservatorio dalla zona est.

Ditelo al ragazzino che sorveglia il pertugio nella Città Orientale [East Clock Town] e vi lascerà passare. Dopo aver oltrepassato alcune piattaforme in parte sommerse nell'acqua, troverete il passaggio bloccato da un altro di quei palloni con la Maschera di Majora, colpitelo con una bolla e proseguite, salite le scale e continuate a salire, arriverete ad un tizio che studia con un telescopio. Guardate dentro quest'ultimo e zoomate sulla cima della Torre dell'Orologio [Clock Tower], per vedere lo Skull Kid che vi schernisce. Subito dopo dagli occhi della Luna cadrà una specie di meteorite denominata Lacrima di Luna [Moon's Tear]. Smettete di guardare nel telescopio (a meno che non vogliate dare un'occhiata alla Piana di Termina [Termina Field]), ed uscite dalla porta lì vicino, per raccogliere la lacrima appena caduta. A questo punto, se avete abbastanza rupie potete andare da Tingle nella Città Settentrionale per comprare la mappa della città e anche della palude; a dir la verità potrete anche comprarle subito, ma costano un po' (la prima 5 rupie, la seconda 40). Andate nella Città Meridionale [South Clock Town] (la parte centrale, quella da cui siete arrivati) ed avvicinatevi al Fiore Deku. Dopo l'intermezzo parlate al Deku appena arrivato e dategli la Lacrima di Luna, il Deku vi darà un contratto di proprietà cedendovi il Fiore Deku. Usatelo per catapultarvi sulla piattaforma superiore della Torre dell'Orologio, e prendete il primo d'una lunga serie di **Frammenti di Cuore [Piece of Heart]**. Aspettate fino alla mezzanotte dell'Ultimo Giorno; la porta della Torre dell'Orologio s'aprirà e voi affronterete per la prima volta lo Skull Kid e apprenderete come sconfiggerlo. Cosa che adesso non vi sarà concessa (il gioco sarebbe già finito), quindi miratelo col puntamento automatico e colpitelo con una bolla per fargli cadere l'**Ocarina del Tempo [Ocarina of Time]**. Raccoglietela, e dopo aver ricordato la **Canzone del Tempo [Song of Time]** nell'intermezzo, suonatela per tornare indietro nel tempo per la prima volta. Il non-tutorial è finito e da adesso le cose cominciano a complicarsi e a farsi più complesse; non male eh?

CANZONE DEL TEMPO

Una volta imparata la Canzone del Tempo avete automaticamente a disposizione altre due melodie che vi potranno aiutare. Quella che userete più spesso per risolvere i dungeon sarà la *Canzone del Tempo Invertita [Inverted Song of Time]* (giù, A, destra, giù, A, destra) che dimezza la velocità dello scorrere del tempo. Quando avrete da sistemare le cose in una locazione e poi fare un dungeon, è l'ideale. Se invece volete andare avanti velocemente per vivere un evento che ha luogo solo in un dato momento dei tre giorni, dovete suonare la *Canzone del Tempo Compresa [Song of Double Time]* (destra, destra, A, A, giù, giù) che vi spedisce fino al dì o alla notte successivi, a seconda che vi troviate, rispettivamente, in una notte o in un dì, in uno qualsiasi dei tre giorni.

Entrambe queste melodie ve le dirà in maniera implicita lo spaventapasseri che abita dentro il negozio nella zona est della città, oppure quello che vive nell'Osservatorio.

S'inizia a prender roba

Prima di cominciare l'avventura vera e propria ricordatevi d'una cosa: ogni volta che tornerete indietro nel tempo, perderete tutti gli strumenti "quantificabili" che avete (tipo le frecce o i Bastoni Deku [Deku Stick]) oltre agli strumenti legati alle sotto-ricerche, i contenuti delle ampole e le rupie. Per questo motivo si consiglia (quando ci riuscite) di depositare sempre tutte le rupie che avete incamerato durante i tre giorni alla Banca situata nella Città Occidentale [West Clock Town] prima di tornare indietro nel tempo; in questo modo quando al Primo Giorno vi rivolgerete ancora al commesso, potrete riprendere tutte le rupie che gli avevate dato senza doverle perdere ogni volta. Inoltre dopo che avrete depositato più di 200 rupie sarete ricompensati con il *Portarupie degli Adulti [Adult Wallet]*, quindi è conveniente farlo, specialmente se dovrete comprare qualcosa subito dopo essere ritornati al Primo Giorno.

Oltre al Portarupie degli Adulti la banca dispensa anche un altro utilissimo regalo, un *Frammento di Cuore*, per averlo dovrete far passare rupie fino a farle diventare 5.000, dopo di ciò otterrete il "premio fedeltà".

CANZONE DI GUARIGIONE & MASCHERA DEKU

Tornati al Primo Giorno, entrate di nuovo nel Portone dove vi aspetta il Venditore di Maschere per imparare la *Canzone di Guarigione [Song of Healing]*. In maniera automatica sarete riportati alla normalità e avrete a disposizione la vostra prima maschera: la *Maschera Deku [Deku Mask]*.

GUFI DI PIETRA

Se ci fate caso, se girate attorno al perimetro della Torre dell'Orologio, vedrete una statua raffigurante un gufo; colpitemela con la spada. Dopo averla colpita aprirà le ali, questo significa che successivamente potrete usarla per ritornare istantaneamente alla Città dell'Orologio usando una melodia che imparerete in seguito. Infatti incontrerete molte di queste statue in Termina, e ognuna, ad ali spiegate, potrà essere usata come punto di ritorno dal teletrasporto attuato con l'ocarina. Inoltre, se le colpirete vi daranno la possibilità di salvare il gioco e uscire. Quando rientrerete nella sessione di gioco sarete accanto alla statua, nel momento dei tre giorni in cui avevate salvato e con tutti gli strumenti, quantificabili e da sotto-ricerca, che avevate prima di uscire; anche il contenuto delle ampole e il numero delle rupie non sarà azzerato. Appena esplorerete una nuova locazione e vedrete una di queste statue colpitemela senza pensarci due volte: sono utilissime.

MASCHERA DELLA FATA RADIOSA

Per avere la *Maschera della Fata Radiosa [Great Fairy's Mask]* dovrete semplicemente andare a parlare alla Fata Radiosa nella Fontana delle Fate nella zona settentrionale della città, naturalmente dopo che l'avrete ricomposta con la Fata Smarrita mancante.

NOTEBOOK & FRAMMENTO DI CUORE

Poi verrà il momento di lasciare la città. Prima però vi conviene fare una cosetta che vi sarà utile se volete completare la storia esplorandone tutti gli aspetti (o quasi). Andate nella Città Orientale e dite la parola d'ordine al ragazzino che fa la guardia all'accesso per l'Osservatorio, entrate e andate all'Osservatorio, alle 7 di sera del Secondo Giorno guardando nel telescopio dalla Città dell'Orologio uscirà volando un Cespuglio Deku, seguitelo con lo sguardo finché non sarà più visibile. Uscite dall'Osservatorio e riceverete dal capo dei Bomber il *Libro [Bombers' Notebook]*, in cui verranno automaticamente annotate delle informazioni su tutti gli abitanti di Termina che hanno bisogno del vostro aiuto, man mano che l'incontrerete. Uscite dalla Città dell'Orologio dall'uscita est, le guardie vi faranno passare adesso che avrete una spada, e andate davanti all'Osservatorio. Troverete un buco: cadeteci dentro e avanzando vedrete spuntare il Deku dall'erba. Parlategli e vi offrirà un *Frammento di Cuore* per 150 Rupie. Rifiutate quest'offerta e ve lo venderà per 100 Rupie.

MASCHERA DI BREMA

Per questa maschera che porta il nome del paese del Pifferaio Magico dovrete andare al Lavatoio appena arriva la notte e ascoltare il racconto dell'uomo col grammofono, alla fine della sua storia verrete ricompensati per la vostra pazienza con la *Maschera di Brema [Bremen Mask]* che dal nome non dovrete aver problemi a capire cosa fa. Come la maggior parte delle maschere anche questa vi tornerà utile in seguito.

FRAMMENTO DI CUORE

Nella Città Settentrionale ci sono un gruppo di pilastrini in legno in posizione verticale. Sull'alberello lì vicino ci sarà il vostro tesoro a forma di cuore. Per prenderlo salite in linea retta lo scivolo, non è molto difficile, poi saltate sulla palizzata e da qui all'albero. Avete un altro **Frammento di Cuore**!

MASCHERA DI KAMARO

Dopo che è passata mezzanotte uscite per la porta nord e girate a sinistra senza cadere nel territorio innevato costeggiando il parapetto, poco più avanti dovrete vedere un tizio incognito che balla al centro di un circolo di pietre su quello che sembrerebbe un enorme fungo. Parlategli e suonategli la Canzone di Guarigione, vi cederà la sua maschera: la **Maschera di Kamaro [Kamaro's Mask]**. Ora tornate all'interno della città e andate nella zona occidentale, vedrete le Gemelle Rosa che provano la loro danza, parlatele poi ballate con la Maschera di Kamaro equipaggiata e le gemelle vi cederanno un **Frammento di Cuore**.

ALTRI FRAMMENTI DI CUORE

Andate all'ufficio postale quando il postino vi fa rientro dal suo secondo giro giornaliero, parlategli e state al gioco: fermate il timer quando credete che siano passati esattamente 10 secondi. Dopo due secondi, il timer non mostrerà più il tempo, quindi dovrete andare "a naso", magari tenendo il ritmo dall'inizio. Per il vostro sforzo il postino vi darà un **Frammento di Cuore**.

Per il secondo frammento andate al Centro d'Addestramento vicino all'ufficio postale e selezionate la seconda opzione. Tagliate i tronchi che appaiono con l'attacco in salto (che vale doppio danno) per totalizzare 30 punti. Quando ce l'avrete fatta otterrete un **Frammento di Cuore**.

Nella Città Settentrionale, usate il Fiore Deku ed entrate nel buco recintato; vincete il gioco per Deku una volta al giorno nella medesima triade e l'Ultimo Giorno i Deku che si trovano lì vi daranno un **Frammento di Cuore**.

KAFEI & ANJU – PARTE PRIMA

Depositare le vostre rupie; ora tornate al Primo Giorno. Usate la Canzone del Tempo e tornate all'Osservatorio per la terza volta, prelevate la Lacrima di Luna da barattare col Deku per avere il contratto. Andate al municipio e parlate con Madame Aroma per avere la **Maschera di Kafei [Kafei's Mask]**.

Quando mancherà poco alle 2 PM del Primo Giorno, andate alla Locanda Stock Pot [Stock Pot Inn] nella Città Orientale ed aspettate che arrivi il postino con una lettera di Kafei per Anju (la locandiera). Fate per parlare con il postino e ascolterete cosa si diranno. Finita la conversazione tra i due, indossate la Maschera di Kafei e parlate con Anju, che vi darà un appuntamento alle 11:30 PM nelle cucine (sempre nella locanda). Se volete avere libero accesso all'albergo anche di notte, alle 3 PM parlate ad Anju senza maschera, ma attenzione: non funziona se le avevate già parlato prima sprovvisti di maschera. Lei vi chiederà se avete una prenotazione, voi rispondetele di sì ed otterrete la chiave per la stanza al secondo piano, seconda porta a destra, in cui si trova un foriere contenente ben 100 Rupie. Altrimenti, se non avete ottenuto la chiave, aspettate che passino le 8:30 PM, poi trasformatevi in Deku Link ed usate il Fiore Deku per salire al piano di sopra della locanda ed entrare dalla porta di servizio. Anju vi consegnerà una lettera e vi pregherà di imbucarla, prima di farlo recatevi nel sottoscala e parlate con la mano, dategli il contratto avuto dal Deku e vi ricompenserà con un **Frammento di Cuore**. Imbucate la lettera e aspettate, oppure usate la Canzone del Tempo Compresa. Nel pomeriggio, prima delle 3 PM, fate in modo di trovarvi al Lavatoio, di lì a poco arriverà il postino per consegnare la lettera a Kafei, una volta effettuata, o mentre si sta per effettuare la consegna, potrete entrare nel nascondiglio per parlare con lui. Dopo la conversazione, Kafei vi consegnerà un ciondolo che dovrete portare ad Anju come prova che avete incontrato il suo fidanzato, fatelo. A questo punto usate l'ocarina per far venire notte dell'Ultimo Giorno ed entrare nel nascondiglio di Kafei per ricevere la **Maschera Keaton [Keaton Mask]** ed una lettera ad alta priorità; con la Maschera di Kafei fate vedere la lettera a Madame Aroma al Milk Bar Latte di sera e vi ricompenserà con la prima **Ampolla [Bottle]** contenente Chateau Romani.

Ora tornate indietro nel tempo suonando la Canzone del Tempo e ripercorrete tutta la sotto-trama, ma questa volta la lettera ad alta priorità fatela vedere al postino di sera, seguitelo fino al Milk Bar Latte e, parlandoci, scoprirete che Madame Aroma lo ha sollevato dall'incarico, seguitelo e vi darà il **Berretto da Postino [Postman's Hat]**.

Ora ispezionate ogni singola cassetta postale col Berretto da Postino, in una di queste c'è un **Frammento di Cuore**.

LA MASCHERA KEATON

Ora che avete la Maschera Keaton andate alla Città Settentrionale e colpite, con la maschera equipaggiata, il gruppo di cespugli semovente. Apparirà un Keaton, rispondete correttamente ad ogni sua domanda e otterrete un **Frammento di Cuore**. Potete fare questo ad ogni gruppo di cespugli semoventi che vedete a Termina, ma otterrete un solo frammento e solo la prima volta.

MASCHERA SCOPPIO

Dirigetevi nella Città Settentrionale e aspettate mezzanotte del Primo Giorno per assistere ad una scena dove una vecchietta è rapinata da un ladro chiamato Sakon; inseguite Sakon e liquidatelo con un fendente, la tizia derubata vi ricompenserà con la **Maschera Scoppio [Blast Mask]**, ma attenzione usandola esploderete e non solo danneggerete i nemici nelle immediate vicinanze, ma perderete anche un cuore. È più inutile che altro ma se volete avere l'ultima maschera, potentissima contro Majora, dovrete prendere anche questa.

PORTABOMBE

Siete stanchi di rimanere esiliati all'interno della Città dell'Orologio? Non vedete l'ora d'andarvene, nevvvero? Abbiate pazienza, potrete uscire una volta comprato il **Portabombe [Bomb Bag]** al negozio di bombe della zona ovest della città. Se lo comprate nella stessa triade di giorni nella quale avete sventato il furto alla vecchietta che vi ha ricompensato con la Maschera Scoppio, troverete un Portabombe di capacità maggiore rispetto al precedente: potrà portare 30 bombe anziché 20, ma costerà 90 rupie anziché 40. Si chiama **Portabombe Grande [Big Bomb Bag]** e ne vale la pena se tenete conto che, così facendo, prenderete il Portabombe già con la prima espansione che si prende solo in questa maniera; quindi ve ne resta soltanto un'altra!

Piana di Termina

Ora potete finalmente uscire dalla città andando così a esplorare la Piana di Termina.

SEGRETI RECONDITI

Molto spesso troverete dei tesori messi in alto in bella vista, magari in cima ad una roccia, ad un primo acchito impossibili da raggiungere; ma non demordete, la soluzione c'è e basta trovarla. Spesso è banale e ripetitiva per molte delle cose che vorrete prendere, altre volte sarà più difficoltoso risalire a capo dell'enigma; ma tutti questi interrogativi su come arrivare là in alto su quell'appiglio sono da ricercarsi nell'esperienza che maturerete man mano che proseguirete nell'avventura. Se vorrete aprire quel forziere in cima a quell'enorme ceppo, fermatevi e pensate bene ad una situazione simile vissuta nel gioco. In breve tutto ciò che vorrete sarà vostro.

CESPUGLI E ANFORE

In questa zona, come in molte altre del gioco, crescono molti cespugli, ricordatevi sempre di tagliarli per rimpinguare il vostro inventario, tra un viaggio nel tempo e un altro rimarrete sempre a corto di bombe e di altri strumenti quindi è buona abitudine disboscare bene la zona (fatelo adesso che nei giochi non ci hanno ancora messo gli ambientalisti). Ricordate che anche le anfore che si trovano in alcuni luoghi, come gli spazi chiusi, hanno analoga funzione, indi trattatele nella stessa maniera.

ALTRI 2 FRAMMENTI PRIMA DI PROCEDERE

Prima di procedere direttamente con l'avventura principale uscite dalla città tramite il portone settentrionale. Nella zona innevata cercate sotto ad uno di quelli che sembrano enormi funghi di pietra, e troverete un buco. Annientate i due Dodongo che lo abitano (state attenti fanno molto male con la coda, per tenervi a distanza potete usare le bombe) e all'interno del forziere che comparirà vi attenderà un **Frammento di Cuore**.

Il secondo **Frammento di Cuore** lo trovate nella parte meridionale della piana: vedrete una zona d'erba alta con un maledetto avvoltoio che avrete modo di conoscere molto bene (!!!); dovete cercare di cadere nel buco nascosto dall'erba alta, ma non preoccupatevi: la sua posizione sarà tradita da due farfalline che lo sorvolano. Una volta dentro sconfiggete il Pea Hat e il frammento sarà vostro.

BUNNY HOOD

Ora dirigetevi verso sud-ovest e entrate in un sentiero chiamato Strada del Latte [Milk Road]. In fondo potrete notare che la strada è ostruita da un enorme masso. Fate passare un po' di tempo con la Canzone del Tempo Compressa e al Terzo Giorno la strada sarà riaperta. Entrate nel Fattoria Romani [Romani Ranch], ignorate completamente questa zona e correte fino in fondo dove dovrete entrare in un pollaio (è la porta a destra). All'interno del pollaio vedrete un uomo con una bizzarra pettinatura, parlateci. Indossate la Maschera di Brema e gironzolate per il pollaio suonando l'ocarina e camminando verso i pulcini; quando tutti i pulcini saranno diventati cucchi, riparlate con l'uomo e vi darà il **Bunny Hood**.

VERSO LA PALUDE MERIDIONALE

Adesso possiamo concentrarci sull'avventura. Depositare le rupie alla Banca e tornate al Primo Giorno, poi suonate la Canzone del Tempo Invertita, in questo modo avrete più tempo dalla vostra. Dirigetevi verso sud lasciando la Città dell'Orologio alle vostre spalle ed imboccate la via per gli acquitrini. Prima di entrare nel territorio delle paludi, assisterete ad una scena in cui Tatl racconterà come lei ed il fratello Tael hanno incontrato lo Skull Kid. Continuate ad inoltrarvi nei territori meridionali fino al cambio dell'area. La nuova area è una semplice via che si dirama subito in due sentieri, se andrete a sinistra troverete l'area di tiro con l'arco, ora come ora potrete fare ben poco, quindi vi conviene



andare dritto verso la Palude Meridionale [Southern Swamp]. All'altezza del bivio dovrete vedere un grosso albero secco, e non potete sbagliare perché è l'unico della zona. In mezzo alle sue fronde nasconde un tesoro, per vincere i pipistrelli a guardia di quest'ultimo dovrete trasformarvi in Deku e sparargli delle bolle, in special modo a quello fisso appollaiato in cima all'albero, ma state attenti ai ChuChu perché si rigenerano dopo un po' e non gli potete far male come Deku. Dopo aver liberato il campo tornate normali e scalate l'albero per trovare un **Frammento di Cuore**. Dietro all'albero c'è un buco, cadeteci dentro per trovare 20 rupie e molto probabilmente i **Bastoni Deku**.

Adesso proseguite dritti al bivio in direzione di Tingle che è intento a sorvolare la zona per fare delle mappe. Se avrete già preso la mappa della palude quando questi era alla Città dell'Orologio potete anche ignorarlo; ma se avete più di 40 rupie potete farvi dare la mappa della montagna innevata di Snowhead che vi servirà più avanti. Continuate per la vostra strada superando il bizzarro uomo per arrivare alla palude.

Palude Meridionale

La prima cosa da fare in questo desolato scenario sarà muoversi sulla destra, all'altezza degli acquitrini poco più in là c'è una statua di gufo, colpitemela per fargli aprire le ali. La "palafitta" che vedrete appena entrati è l'ufficio per prenotare le gite in barca; sfortunatamente Koume, la vecchia addetta all'organizzazione, è assente. Potete entrare per farvi un'idea del negozio. Avrete senz'altro notato il Frammento di Cuore in cima alla palafitta, niente panico, lo prenderemo più avanti in tutta tranquillità.

Dal punto da dove siete entrati andate verso sinistra, e saltate di ninfea in ninfea come Deku Link, oppure nuotate in versione normale, arriverete ad un primo bivio: prendete la terraferma e dirigetevi in direzione dell'arco formato dal cartello con i simboli delle pozioni. Dopo aver affrontato un paio di Deku Baba arriverete ad incontrare una strana costruzione rossa in cima a quello che sembra un albero. Dietro alla costruzione nei pressi della cascata c'è una sorgente d'acqua cristallina, tenetene conto. Potrete fare poche cose in questo posto, specialmente la prima volta che ci venite; a parte visitare il negozio di pozioni, sarà di dirigervi al di là dell'inusuale costruzione per entrare nei Boschi del Mistero [Woods of Mystery].

BOSCHI DEL MISTERO

Appena entrati vedrete una scimmietta, parlatele e seguitemela evitando le tartarughe; state attenti e considerate che la scimmietta cambia repentinamente e improvvisamente direzione. Comunque sia la direzione da prendere volta per volta è: sx, dx, dx, dritto, sx, sx, tutte le altre direzioni portano all'esterno della foresta. Alla fine del percorso troverete Koume stesa per terra che vi chiederà soccorso. Tornate indietro e parlate con Kotake nel negozio di pozioni, per avere gratis un'Ampolla con dentro una Pozione Vita [Red Potion] per Koume. Seguite di nuovo la scimmietta fino alla strega, e datele la pozione. In questo modo, lei tornerà al suo lavoro e voi avrete la possibilità di accedere alla parte più interna della Palude Meridionale tramite una bella gita in barca! E adesso avete la seconda **Ampolla** tutta per voi!

Inoltre da ora potete far ritorno al negozio di pozioni e comprare la **Pozione Vita** e la **Pozione Magica** [Green Potion] quando e quanto volete.

L'IMMAGINOGRAFO E LA GITA IN BARCA

Quando uscirete dalla Foresta del Mistero troverete le scimmiette di prima che chiederanno il vostro aiuto per un loro simile fatto prigioniero dai Deku della palude; salvarlo è un passo obbligatorio ai fini del gioco per cui non temete che vi verrà detto più avanti come fare. Ritornate all'entrata delle paludi tornando indietro e girando a destra. Ignorate il passaggio a sinistra: troverete un Big Octo che vi sbarrerà la strada. Salite sulla palafitta per prenotare la vostra gita in barca. Per cominciare il viaggio parlate con Koume, otterrete l'**Immagineografo** [Pictograph Box] e la vostra tanto sospirata gita.

Dopo aver fatto fuori il Big Octo entrerete nella parte interna delle paludi, sito del Palazzo Deku [Deku Palace], una volta fermati disimbarcatevi dicendo sì (se direte no vi riporterà all'inizio delle paludi e dovrete pagare per ritornarci). State attenti, in questa zona gli acquitrini sono inquinati e si dubita fortemente che un bagno possa giovare alla vostra salute in queste circostanze. L'unica cosa che si può fare è seguire la scimmietta ed entrare nel Palazzo Deku attraverso le vivaci coloriture del suo portale.

Palazzo Deku

Tenendo presente che tutta l'area è sotto padronanza dei Deku sarà buona cosa muoversi come "uno di loro". Parlate con le guardie ed entrate. Girate subito a destra ignorando le parole delle guardie e, evitando le sentinelle e raccogliendo tutte le rupie, proseguite fino a cadere nell'unico buco della zona. Un consiglio per evitare d'essere visti consiste nel richiamare la testuggine col tasto dello scudo per non farsi vedere dalle guardie, a patto che non siate sulla loro traiettoria di percorso. Dentro al buco, il primo Fagiolo Magico [Magic Bean] vi sarà regalato, gli altri li dovrete sempre pagare 10 rupie per pezzo; tornate normali e comprate altri 3 **Fagioli Magici** e usatene uno sul terreno soffice sempre all'interno della caverna, inaffiatelo con l'acqua sorgiva che trovate lì e usatelo per raggiungere un forziere contenente 20 rupie, prima d'andarvene riempite nuovamente l'Ampolla con l'acqua sorgiva e riemergete dal buco. Ritrasformatevi in Deku e ritornate all'ingresso del palazzo.

UN FRAMMENTO DI CUORE E LA SALA DEL TRONO

Questa volta andate nei giardini di sinistra, le guardie saranno leggermente più difficili da evitare, ma niente d'impegnativo. Alla fine dei giardini troverete un **Frammento di Cuore**. Ora dovete andare nella sala del trono dei Deku dritta davanti a voi rispetto all'entrata del palazzo. Parlate con tutti per farvi un'idea di quello che succede e con l'Immaginografo scattate una foto al loro re. Quando uscirete una scimmietta vi dirà che per passare dal passaggio segreto dietro alla gabbia c'è un'entrata esterna ai giardini; seguite i suoi consigli!

LA SCIMMIETTA

Rispetto al punto di partenza, ancor prima delle sentinelle a guardia del palazzo, andate a destra e saltate di ninfea in ninfea fino a trovare una lingua di terra con un quadrato di suolo soffice in cui piantare uno dei vostri semi, che andrà poi innaffiato con l'acqua che avevate imbottigliato. Salite sulla foglia di fagiolo per arrivare ad un'apertura da cui potete attraversare tutti i giardini del palazzo saltando dai Fiori Deku. Non dovrebbe trattarsi di un compito troppo impegnativo, fermo restando che dovete stare attenti ai Deku posti a guardia in alto, che vi spareranno Noci Deku. Proseguite fino al passaggio che vi porterà all'interno della gabbia della scimmietta, svestitevi della Maschera Deku e parlatele. Vi pregherà di tagliare le corde, ma dopo che toccherete il tronco con la spada cambierà idea. Vi dirà che avrà bisogno d'un suono molto forte e l'ocarina non è abbastanza. Rimettetevi la maschera e tirate fuori il vostro set di trombe con l'ocarina, così la scimmietta vi insegnerà la **Sonata del Risveglio** [*Sonata of Awakening*] che come altre cose avrà duplici usi. Dopo che l'intermezzo finirà vi ritroverete scacciati fuori dal palazzo.

CANTICA DEL VOLTEGGIO

Da dove siete ora, ritornate a saltare sulle ninfee a destra, ma questa volta fermatevi dove c'è un cartello che indica la scorciatoia per il tempio e un Fiore Deku che vedete su un isolotto; usatelo per passare dall'altra parte. Adesso vi ritrovate sopra la palude e dovete saltare sulle amanite color arancio fino a quando non arriverete in prossimità della cascata; naturalmente stando attenti alle due libellule. Qui incontrerete un gufo che vi insegnerà la **Cantica del Volteggio** [*Song of Soaring*], melodia capace di teletrasportarvi velocemente da un luogo all'altro di Termina grazie alle statue di gufo, a patto che abbiano le ali aperte.

Woodfall

Andate al di là della cascata e proseguite fino ad arrivare alla terza zona più interna delle paludi, caratterizzata da giunchi a pelo d'acqua che non consentono una buona visuale. Andate a sinistra saltando sulla ninfea come Deku, da qui aguzzando la vista si dovrebbe vedere fra i giunchi un forziere: saltellate in direzione di questi, all'interno troverete 20 rupie. Tornate indietro e passate per la zona sprovvista di canne, camminate sulle passatoie inclinate stando attenti a non cadere. Le creature a guardia dei tronchi si possono vincere sputandogli addosso due bolle da Deku. Poi è la volta di un Fiore Deku, nulla di nuovo. Più avanti incapperete in una specie di gazebo, studiatevelo bene e colpite la statua a forma di gufo. Adesso tornate sui vostri passi fino all'entrata della palude grazie alla Cantica del Volteggio e fate vedere la foto che avevate scattato all'uomo nella palafitta mentre avete il vostro aspetto normale: vi darà un **Frammento di Cuore**. Usate di nuovo la cantica per tornare a Woodfall ed usate il Fiore Deku per continuare ad andare avanti: mirate al forziere proprio dietro alla statua di gufo. Per scendere calibrate il salto in modo che andiate sulla ninfea a pelo d'acqua; a questo punto salite e guardandovi attorno noterete una grotta. Visitatela per capire che è una Fontana delle Fate, ma la Fata Radiosa è stata scomposta in tante Fatine Smarrite di cui 15 sono nel Tempio di Woodfall [Woodfall Temple]. Uscite dalla fontana e continuate la vostra peregrinazione fino a raggiungere un forziere con dentro un **Frammento di Cuore**.

Adesso avete due opzioni, se avete sprecato molto tempo e sono già passate parecchie ore dall'alba del Primo Giorno, si consiglia caldamente d'usare la Cantica del Volteggio per tornare alla Città dell'Orologio, depositare le vostre rupie e ritornare al Primo Giorno; a quel punto suonate la Canzone del Tempo Invertita e poi la Cantica del Volteggio per tornare a Woodfall. Se, tutt'altro, siete stati veloci e avete risolto in fretta le cose man mano che si presentavano, ritrovandovi a colpire il gufo pietrificato intorno alle 9 PM del Primo Giorno allora tornate indietro fino al gazebo e come Deku suonate la Sonata del Risveglio. Entrate nel Tempio di Woodfall. Ricordate di rallentare lo scorrere del tempo, soprattutto se non volete ritornare al Palazzo Deku per ricomprare i fagioli che vi serviranno più avanti per un sotto-dungeon.

1. Tempio di Woodfall

Eccovi al primo dungeon di *Majora's Mask*!

IL DISEGNO DI MAJORA

Noterete subito il disegno della Maschera di Majora su una specie di rialzo, proprio davanti all'entrata, servirà molto più avanti nel caso sia necessario fare delle cose già dal Primo Giorno con le modifiche apportate dall'aver sconfitto il boss a capo del dungeon, in questo caso si guadagna tempo perché quel simbolo è una cella di teletrasporto che vi porta direttamente all'interno della Stanza del Boss, senza farvi risolvere ogni volta tutto il dungeon.

LE PRIME FATINE SMARRITE

Adesso è il momento d'equipaggiare la Maschera della Fata Radiosa noterete che rilascerà brillantini viola che risplenderanno per l'area; quando è in questo stato significa che in quella stanza sente la presenza di alcune Fatine Smarrite e le attira a sé, infatti, la **prima** di queste che svolazzava davanti a voi è arrivata istantaneamente in vostro possesso. La **seconda** è nel forziere che vedete alla vostra destra, per arrivarci dovete da Deku prendere il fiore lì accanto e volare verso il successivo a sinistra, da qui andate in linea diretta verso il forziere sopraccitato e la seconda fatina sarà vostra. Adesso volate verso il fondo della stanza cercando di atterrare pressappoco al centro della piattaforma; i due ragni li fare fuori soltanto con le bolle dei Deku in quanto qualsiasi fendente sarà reso vano da una giravolta delle creature. Varcate la porta.

MAPPA DEL DUNGEON E BUSSOLA

In questa stanza con un fiore di legno meccanico al centro state attenti a non cadere nell'acqua avvelenata; scendete per lo scivolo a sinistra e sconfiggete il Deku Baba per ottenere la **terza** Fatina Smarrita, da qui proseguite oltrepassando come Deku l'acqua e andate sulla destra dove ci sono dei vasi, in uno di quelli c'è la **quarta** fatina. Varcate la porta vicino ai vasi. In questa stanza andate sempre dritto davanti a voi e passate la prossima porta. Per sconfiggere le testuggini lanciategli una bomba possibilmente quando sono in gruppo, così non le sprecate, se non le avete tagliate l'erba nei dintorni, oppure piazzatevi all'interno di un Fiore Deku e aspettate che vi salgano sopra, a quel punto uscite e le tartarughe saranno danneggiate. Una volta ripulita la stanza nel forziere che comparirà ci sarà la **Mappa del Dungeon [Dungeon Map]**. Uscite e usate il fiore di prima per andare verso il forziere a destra contenente una chiave. Tornate nella stanza col fiore meccanico e aprite la porta chiusa a chiave dall'altra parte. La prossima stanza è originale, una palafitta che s'interseca a croce con un blocco da spingere e tirare per liberarsi la via con tanto di laghetto inquinato sotto. Spingete il blocco e andate a destra, annientate lo Skulltula e libererà la **quinta** Fatina Smarrita, arrivati all'incrocio, spingete il blocco di due quadri e tornate indietro, con un Bastone Deku (impossibile non averne con tutti i Deku Baba che ci sono qui attorno) accendete la torcia vicino alla porta sbarrata così l'aprirete. Entrate. In questa stanza annientate le due Libellule per avere la **Bussola [Compass]**.

LA RICERCA DELLO STRUMENTO

Tornate indietro e usate il Bastone Deku per accendere la torcia in cima alle scale, sguainate la spada e riprendete il ramo, saltate dritto e poi a sinistra per bruciare la ragnatela. Salite al secondo piano. Qui ci sono molti esseri neri per via dell'oscurità della stanza, sconfiggeteli **tutti** per prendere la **sesta** Fatina Smarrita. Adesso accendete le torce per accedere all'area successiva. Per prima cosa uccidete le libellule per rendervi la vita più facile. Adesso dovete semplicemente volare fino alla parte opposta della camera cercando di non cadere nei buchi del pavimento. Scendete le scale, andate dritto e premete il pulsante sul pavimento. Passate la porta lì accanto. Continuate a seguire il percorso sulla destra per affrontare il miniboss; alla sua disfatta sarete ricompensati con l'**Arco dell'Eroe [Hero's Bow]** e 30 **Frecce**.

LA CHIAVE DEL BOSS

Adesso uscite e tornate alla porta a sinistra senza passarla, prendete l'arco e dovrete vedere un alveare nascosto in una nicchia del muro, colpitelo con una freccia e la **settima** fatina correrà da voi grazie alla Maschera della Fata Radiosa.



Ora colpite l'occhio giallo, varcate la porta prima preclusa grazie al Fiore Deku e sconfiggete il secondo miniboss del dungeon. Disarcionato dalla cavalcatura con una bomba, Gekko cederà il passo dopo tre scoccate. Il forziere di cui era a guardia contiene la **Chiave del Boss [Boss Key]**.

LE ULTIME FATINE SMARRITE

Adesso tornate alla stanza col fiore meccanico e mettetevi sopra l'interruttore che avete attivato prima, usando l'arco e la vostra mira, allineate la fiamma che vedete con la torcia spenta al centro del fiore meccanico. Tirate una freccia e la torcia sarà accesa, cominciando a far ruotare il fiore che così purificherà tutta l'acqua presente nel tempio. Andate a destra, prendete l'**ottava** fatina e, da Deku andate al di là della torcia spenta nell'angolo per far comparire un forziere. Cadete ed entrate nella porta a destra per recuperare la **nona** fatina sott'acqua (nuotateci contro) e la **decima** nascosta in un alveare sopra il blocco bianco col simbolo della Maschera di Majora. Tornate indietro e andate ad aprire il forziere di prima per trovare l'**undicesima** fatina; adesso salite sul fiore. Da qui dovete colpire l'altra torcia spenta in un angolo dello stanzone. Varcate la porta che s'aprirà per entrare nell'ultima stanza. Mettendovi sul bordo, scoccate una freccia per far scoppiare una bolla sul falò di sinistra e la **dodicesima** fatina è presa, per la **tredicesima** puntate a sinistra. La **quattordicesima** è di fianco a voi: sporgetevi il più possibile all'esterno e puntate a destra, saltate sulla sporgenza più in là e guardate a destra. L'**ultima** fatina si trova anch'essa in una di queste rientranze, esattamente sotto di voi.

DAL GUERRIERO DELLA GIUNGLA

Come Deku salite sulle rientranze alla sinistra dell'entrata. Una volta nella nicchia più alta, sparate una freccia al cristallo che vedete per disattivare temporaneamente i fuochi. Come Deku, poi, svolazzate fin sotto al gazebo. Da qui lanciatevi di nuovo, sorvolate la prima colonna, e atterrate sulla seconda. Usate anche qui il fiore per lanciarsi sulla penultima piattaforma, poi lanciatevi di nuovo da qui per avere accesso alla Porta del Boss.

ODOLWA - il Guerriero della Giungla Mascherato

Si tratta del primo boss che affronterete, un guerriero mascherato difficile da battere.

Non avvicinatevi troppo a lui quando sta fermo e canta, se non volete ricevere una fendente, senza in cambio poter contraccambiare in alcun modo. Quando si prepara a saltarvi addosso a spada tratta, voi evitate il colpo e cominciate a menarlo più forte che potete con la spada; se fate in fretta riuscirete a colpirlo più di una volta prima che si riprenda. Ad un certo punto Odolwa comincerà ad evocare vari tipi di insetti per ostacolarvi. Indipendentemente da quali chiama, raccogliete velocemente uno dei Fiori Bomba agli angoli dell'arena, lasciatelo cadere ed allontanatevi; le locuste sono veloci e fanno particolarmente male, al contrario di quelle sottospecie di coccinelle che sono lente ma intralciano la vostra battaglia contro Odolwa. Comunque sia tutti gli insetti saranno ridotti in cenere attirati dal calore, inoltre se diventerete Deku non vi attaccheranno. Dopo un bel combattimento come non se ne vedevano da anni Odolwa perirà, raccogliete il **Portacuore [Heart Container]** ed entrate nella luce azzurra.

GIURAMENTO DI SUCCESSIONE

Appena avrete preso gli **Resti di Odolwa [Odolwa's Remains]** sarete trasportati in un posto onirico dove uno dei quattro giganti vi darà l'occasione di apprendere il **Giuramento di Successione [Oath to Order]**. Melodia che vi servirà contro lo Skull Kid.

LA PRINCIPESSA DEKU

Dopo gli intermezzi giratevi di spalle e con un fendente, tagliate i rami per liberare la principessa dei Deku, dopo averle parlato infilatelà in un'ampolla (???).

Dopo il 1° Sungeon

ATTACCO EROE

Adesso è giunto il momento di ricomporre la Fata Radiosa della palude, andate nella Fontana delle Fate e, una volta ricomposta, vi farà dono dell'**Attacco Eroe**.

MASCHERA DEL FIUTO

È giunto il momento di ricomporre anche la famiglia Deku e liberare la scimmietta. Tutto ciò che dovrete fare sarà tornare al Palazzo Deku, come Deku presentatevi davanti al re e liberate sua figlia. Ora uscite dal palazzo e andate a seguire le ninfee a destra che vi porteranno all'interno del Santuario Deku [Deku Shrine]. Mettetevi in testa il Bunny Hood e parlate col Deku, seguitelo nell'interminabile corsa e infine sarete ricompensati con la **Maschera del Fiuto [Mask of Scents]**.

1° CASA DEGLI SKULLTULA

Adesso tornate nelle paludi interne e cercate un isolotto con una torcia; bruciate la ragnatela che copre l'entrata della caverna grazie alla torcia e a un Bastone Deku, poi entrate.

1° Casa degli Skulltula

Prima di entrare nella casa vera e propria intrappolate un paio di insetti nelle ampole, poi procedete. In un vaso vicino a dove entrate troverete il 1° Skulltula. Ricordate che dovrete raccogliere i sigilli che lasciano. Quando in una stanza non sentite più rumori, vorrà dire che non ci sono più Skulltula. In questa stanza principale in particolare ve ne sono moltissimi, non tutti facili da individuare. Per trovarne alcuni liberate gli insetti in prossimità del suolo soffice situato sul muro (!!!), ai due lati lunghi della stanza. Da ogni suolo soffice uscirà uno Skulltula; ce ne sono **due** nascosti in questo modo. Nelle ampole adesso mettete un po' d'acqua, vi servirà a breve. Uccidete un altro **Skulltula** che si muove nell'acqua, poi cercatene **uno** che fa il saliscendi su una delle colonne. Aspettate che sia raggiungibile poi uccidetelo e prendete il trofeo. Entrate nella porta più vicina all'entrata. Nelle casse di questa stanza, se le distruggete, troverete altri **due** Skulltula. Distruggete il masso con una Bomba per scovare un altro quadrato di suolo soffice. Piantate un fagiolo e innaffiatelo. Usatelo per arrivare ad uno **Skulltula** che si trova sul muro. Poi indossate il Bunny Hood e saltate fino alla colonna centrale per ucciderne **un altro**. Salite la scaletta sul muro laterale e superate la balconata. Il prossimo **Skulltula** si trova dietro una torcia. Entrate nella porta, siete al piano di sopra della grande stanza, guardate dietro tutte le colonne per un altro **ragno**. Ora trasformatevi in Deku e colpite lo **Skulltula** sul muro, adesso usate il Fiore Deku e volate fino alla colonna centrale; da qui usate il fiore per prendere il trofeo, subito dopo averlo preso virate a destra. Andate in fondo alla balconata per il **terzo** suolo soffice contro il muro: sapete cosa fare. Varcate la porta qui vicino. In basso in un angolo troverete vari vasi piccoli sotto i quali è nascosto un altro **Skulltula**, **due** sono dentro gli alveari sul soffitto,

usate le frecce e attenti alle api; rotolate contro i vasi enormi per altri **due** ragni dorati. Suonate la Sonata del Risveglio per il Deku addormentato, come Link o come Deku è indifferente. Guardate dove va e segate i rami con un fendente contro il muro; seguite il tunnel per un altro **Skulltula**. Ora salite grazie al Fiore Deku, aspettate che il **ragno** divenga alla vostra portata e colpitelo. Prendete un insetto sotto il sasso e passate la porta. Qui, dietro alla colonna più a destra ce n'è **uno** che si diverte col saliscendi; colpite il cristallo e salite dall'altra parte dopo aver fatto fuori l'**altro** sulla scala. Seminate il secondo fagiolo e dategli ciò che gli serve per crescere; con questo raggiungete l'ennesimo **ragno** della stanza. Per l'**ultimo** usate le frecce sugli alveari sulla cupola. Ora andate nella parte interna seguendo lo scivolo, opposto rispetto alla porta che da sul pavimento dorato. Nella stanza successiva dovrete vedere un albero, spostatevi subito in avanti: uno **Skulltula** vi viene addosso da destra e fa male. **Tre** sono nascosti nelle fronde dell'albero mentre altri **due** sono nell'erba alta: fate attenzione. Per gli ultimi **due** colpite gli alveari appesi all'albero. Quando la maledizione sarà spezzata andate a parlare con il tizio all'entrata. Vi ricompenserà con la **Maschera della Verità** [*Mask of Truth*]; questa maschera vi sarà utile quando vorrete parlare a certe tipologie d'animali presenti a Termina, inoltre è capace di farvi parlare alle strane pietre presenti in giro per Termina che vi segnalano il tempo a vostra disposizione.

Altre cose prima di procedere

POZIONE CURATUTTO

Usate la Cantica del Volteggio per tornare all'inizio delle paludi, equipaggiate la Maschera del Fiuto per notare una nuvola sospetta attorno alla statua di gufo, usate un'ampolla e ingloberete all'interno di essa un fungo. Portate il fungo al negozio di pozioni e in cambio potrete prendere gratis qualsiasi pozione esposta, anche la **Pozione Curatutto** [*Blue Potion*] che ha la funzione e di lenire le vostre ferite riempiendo i cuoricini, e di ricaricare la Barra della Magia col mana.

FRAMMENTO DI CUORE

Adesso che l'acqua delle paludi è purificata ritornate alla palafitta del noleggiatore barche, parlate con Koume e partecipate al suo gioco. Colpite quanto più possibile il mirino che si porta dietro senza colpire troppo spesso la strega. Se farete un buon lavoro la ricompensa per l'impresa sarà un **Frammento di Cuore**.

ESPANSIONI DELLA FARETRA

Non c'è nulla di meglio dell'averne molte frecce nella propria faretra. Ottenere la prima di queste espansioni sarà più facile a dirsi che a farsi, ma almeno sarà divertente! Incamminatevi sul sentiero d'ingresso alle paludi e, prima di proseguire, fate cadere Tingle con una freccia e fatevi dare la mappa di Snowhead per 40 rupie se non la avete ancora presa. Andate avanti e, al bivio, girate a destra nella strada di cui sopra si diceva che non avrebbe portato a nulla in quanto non avevate ancora una faretra. Il sentiero terminerà con una costruzione: questa è la prima delle gare cui vi dovrete sottoporre per espandere la capacità della vostra faretra. Entrate e pagate per giocare; qui non ci sono semplici bersagli mobili, in quanto i vostri bersagli sono bene o male i mostri che infestano i territori di Termina. Fate attenzione, dovrete scoccare le vostre frecce contro lupi, Octorok, uccelli... ma la parte più difficile è che li dovrete colpire **tutti**! Solo una volta che li avrete tutti soggiogati il burbero vi darà la prima espansione: la **Faretra Grande** [*Large Quiver*]. Fate ancora il gioco, colpite di nuovo **tutti** i nemici che compaiono e vincerete un **Frammento di Cuore**.

Per la seconda espansione, tornate alla Città dell'Orologio ed entrate nell'edificio con l'insegna d'un Octorok. Questa è più difficile, non tanto perché dovrete colpire solo gli Octorok sani, ma perché non vi sarà dato molto tempo per farlo. Fate attenzione a non colpire quelli di diverso colore, altrimenti il tempo a vostra disposizione sarà accorciato. Se al termine del conto alla rovescia avrete totalizzato più di 40 punti anche la seconda espansione sarà vostra, ora la vostra faretra si chiama **Faretra Larga** [*Largest Quiver*].

FRAMMENTO DI CUORE

Tanto che siete qui non andatevene subito, pagate per rigiocare e questa volta cercate di fare un punteggio perfetto. Con i 50 punti che totalizzerete vincerete un **Frammento di Cuore**.

CENTRO-GIOCHI

Sempre nella Città Orientale entrate nell'attività gestita dai due innamorati. Giocate alle loro tre varianti di giochi che propongono vincendo ogni volta col punteggio pieno; per tutti i tre giorni, nella stessa triade di giorni. Al terzo giorno, al termine della sessione, vi daranno un **Frammento di Cuore**.

La montagna settentrionale

Ora che avete le frecce (con tanto di espansioni) siete pronti per scarpinare sulle tortuose mulattiere innestate di Snowhead: la montagna settentrionale.

Tornate al Primo Giorno e suonate la Canzone del Tempo Invertita. Prelevate rupie dalla Banca fino a un totale di 100. Dirigetevi a nord ed entrate nei territori innestati (vi consiglio di tagliare un po' di cesugli per racimolare qualche freccia e un poco di bombe); la zona coperta di neve è piena di Dodongo che fanno molto male, se volete prendere un po' di rupie supplementari uccideteli per avere 50 rupie cad'uno. Oppure cercate un pentagramma disegnato su un muro e ri-

producete le note. Salite dalla parte opposta dove la strada è bloccata da una formazione cristallina di ghiaccio; puntualmente la vostra fatina vi farà notare una stalattite che minaccia di crollare sopra i ghiacci. Scoccate un paio di frecce alla base della stalattite grazie al puntamento automatico e aprirete la strada che porta alla montagna.

In questo semplice sentiero dovete semplicemente avanzare facendovi strada dalle palle di neve con le esplosioni delle vostre bombe.

Villaggio Montano

Questo posto è veramente desolato! Sarà ben poco quel che potrete fare adesso. Esplorate liberamente la zona: un Goron in cima ad una cascata ghiacciata aspetta di potervi parlare, un gufo di pietra al di là del ponte aspetta un colpo di spada e il fabbro dell'unico edificio della vallata vuole esplicarvi il motivo per cui non può potenziare la vostra arma bianca. Fatto il vostro giro di ispezione al Villaggio Montano [Mountain Village] incamminatevi per la mulattiera a sud-est.

Il prossimo ambiente sarà caratterizzato da un lago ghiacciato. Il vostro scopo è superare il lago arrivando al Villaggio Goron [Goron Village], cercando di non cadere dai ponti sospesi che attraversano il lago. Su un isolotto troverete Tingle che potrà vendervi per 20 rupie la mappa di Snowhead e per 40 rupie la mappa della Fattoria Romani, dato che la prima è già in vostro possesso prendete la seconda che vi tornerà utile più avanti. Proseguite evitando il contatto con la formazione di ghiaccio che copre il buco per terra: vi ibernerete all'istante.

Villaggio Goron

Quando avrete superato il lago vi troverete nel villaggio dei Goron. Fatevi anche qui un giro per scoprire che tutti i Goron si sono rinchiusi al caldo nel loro santuario lasciando il crudele compito d'aprire il portone all'unico Goron intirizzito che vedrete in giro. Noterete anche un Deku intento a fare affari sotto un Frammento di Cuore che prenderete prossimamente. Adesso limitatevi a parlare al Goron per farvi aprire il portone sotto di lui così avrete accesso al Santuario Goron [Goron Shrine].

SANTUARIO GORON

Appena avrete messo piede qui dentro non ci sarà solo il dolce caldo tepore ad avvolgervi, ma anche il lamento incessante e rompi-timpani d'un cucciolo di Goron. Parlate con tutti i Goron stressati dal pianto del neonato e parlate soprattutto col neonato stesso per conoscere il motivo di quest'incresciosa situazione; c'è persino un negozio nella parte più interrata del santuario. Una volta fatto ciò esponetevi al freddo pungente dell'esterno, ma almeno rilasserete le vostre orecchie.

LENTE DELLA VERITÀ

Dirigetevi verso il baratro per parlare col gufo che in precedenza vi insegnò la Cantica del Volteggio. Vi offrirà il suo aiuto per superare lo strapiombo che vi separa dalla grotta al di là d'esso; saltate di piuma in piuma ed entrate.

Qua dentro rompete le pietre con le vostre fide bombe e aprite il forziere: la *Lente della Verità* [Lens of Truth] è tutta vostra. Prima d'uscire usatela per rilevare altri tesori all'interno della grotta.

IL FANTASMA DI DARMANI

Ora che siete fuori non ci saranno più le piume a guidarvi, ma con la lente in vostro possesso non sarà un problema ritornare al sicuro dall'altra parte. Sempre con la Lente della Verità attiva vedrete un fantasma: parlateci, scoprirete che è l'anima di Darmani, eroe dei Goron, seguitelo con il Bunny Hood. Ricordatevi che al cambio dell'area dovrà precedervi. Dopo un po' vi ritroverete al Villaggio Montano, Darmani salirà lungo il pendio al di là dell'acqua. Lui levita, ma per voi non è così semplice arrivarci, saltate sulle zattere di ghiaccio e con la lente scalate la parete rocciosa prendendo la scala a destra al 1° bivio, a sinistra al 2° e ancora a destra al 3°. Arrivati in cima, parlate con il Goron non congelato ed entrate nella grotta.

MASCHERA GORON

Questa grotta è collettivamente conosciuta come il Cimitero Goron [Goron Graveyard], tomba dell'eroe Darmani. Il suo fantasma vi chiederà umilmente di far cessare la sua agonia e voi acconsentirete purificando la sua anima con la Canzone di Guarigione. Darmani lascerà questo mondo lasciando dietro di sé la *Maschera Goron* [Goron Mask]. Usatela subito e come Goron profanate la tomba tirando la lapide da dietro per rivelare una fonte d'acqua calda. Riempitene due ampolle.

Siate svelti: l'acqua calda di sorgente diventerà acqua qualunque dopo un certo lasso di tempo. Uscite dalla caverna e innaffiate con l'acqua calda il Goron congelato.

NINNANANNA GORON

Adesso ritornate sulla strada per andare al Villaggio Goron. Nella sezione con i ponti sospesi scongelate il blocco di ghiaccio che ostruisce il buco. Entrate dentro per trovare un'altra fonte d'acqua calda. Riempitene nuovamente un'altra ampolla e uscite. Nei pressi del buco dovrete vedere una palla di neve sulla superficie ghiacciata del lago più grande delle altre; sarà indicata anche da Tatl. Come Goron menate un pugno e sempre come Goron scongelate con l'acqua il Goron trovato all'interno della palla di neve (anch'esso congelato). Dopo un breve interludio v'insegnerà una prima

parte di una melodia. Tornate dal cucciolo di Goron all'interno del Santuario Goron e suonategli da Goron questa melodia, il piccolo piagnone ve la renderà completa impartendovi la *Ninnananna Goron* [*Goron Lullaby*].

PORTABOMBE PIÙ GRANDE

Se adesso disponete di 200 rupie andate dal Deku che avevate notato poc'anzi. Parlateci come Goron e per 200 rupie avrete la seconda espansione del Portabombe, il *Portabombe Gigante* [*Biggest Bomb Bag*]: ora siete capace di contenere 40 bombe. Se non avete salvato la vecchina nella Città Settentrionale a mezzanotte del Primo Giorno e preso il Portabombe nella stessa triade, dovrete spendere solo 150 rupie, ma trasporterete solo 30 bombe.

UNA SPADA PIÙ POTENTE – PARTE PRIMA

Guardate che giorno è. Se siete già al Secondo Giorno tornate indietro nel tempo, prelevate un centinaio di rupie dalla banca e ritornate al Villaggio Montano con la Cantica del Volteggio; se siete ancora al Primo Giorno proseguite in una fonte sorgiva d'acqua calda e riempite un'ampolla con l'acqua che userete sulla fornace del fabbro per farla funzionare. Adesso che la fornace è ritornata in attività pagate con 100 rupie il fabbro per farvi forgiare la spada. Uscite dalla fornace e suonate con la vostra ocarina la Canzone del Tempo Compressa per arrivare all'alba del Secondo Giorno. Tornate nella fornace e la Spada Kokiri [Kokiri Sword] sarà diventata la *Spada Rasoio* [*Razor Sword*] (livello 2), è più potente, ma così temprata la sua nuova affilatura svanirà dopo 100 colpi ritornando normale (per colpo è anche inteso il semplice estrarla dalla custodia). Per renderla definitivamente migliorata dovrete risolvere con questa spada il dungeon di Snowhead.

LA VIA PER SNOWHEAD

Dal Villaggio Montano dirigetevi verso Snowhead per il sentiero a nord. Arriverete a costeggiare il precipizio della montagna. Usate l'attacco speciale in corsa di Goron Link per superare i baratri facendovi aiutare dalle rampe. Non preoccupatevi delle palle di neve che vi verranno addosso, e tutt'al più cercate di colpirle, anziché farvi male vi ricaricheranno di cuori o energia magica.

Ignorate il Frammento di Cuore presente e proseguite fino alla caldera.

Snowhead

Appena arriverete colpite la statua del gufo lì accanto.

Un piccolo consiglio prima di proseguire: se sapete di essere delle persone che sperperano energia magica vi conviene prima di andare avanti di rifornirvi di almeno una Pozione Magica, di modo che avrete sempre con voi sufficiente mana da usare per i vostri strumenti.

Ci sarà un Goron gigante invisibile che soffierà nella vostra direzione e v'impedirà di proseguire. Con la Lente della Verità vedrete il Goron, come Goron estraete il vostro set di tamburi e suonate la Ninnananna Goron; fatto ciò il gigante si addormenterà lasciando la via sarà agibile. Percorrete la stretta passerella, finito il ponte di pietra salite il dirupo e dopo aver sconfitto i due lupi bianchi dirigetevi a destra ed entrate nell'unica grotta presente. Nella Fontana delle Fate comprenderete che mancano alcune Fatine Smarrite perse all'interno del tempio in cima alla montagna. Non mancate di entrare fino al centro della polla d'acqua per ripristinare la vostra energia.

SALITA PER IL TEMPIO

Questa è una parte leggermente difficile; dovete salire sullo stretto passaggio che conduce all'interno del tempio.

Quando sarete usciti dalla Fontana delle Fate girate attorno alla formazione rocciosa e cercate la via per salire. Scarpinate sullo stretto passaggio per arrivare in vetta. È consigliato farlo da Goron, in maniera tale che quando le palle di neve cadono verso di voi vi potrete proteggere premendo il tasto dello scudo.

Arrivati in vetta entrate nel tempio.

2. Tempio di Snowhead

Ricordatevi d'una cosa molto importante: cercate d'usare il meno possibile la spada per non far perdere l'affilatura.

Anche all'interno del Tempio di Snowhead [Snowhead Temple] ci saranno 15 Fatine Smarrite da recuperare, il consiglio è sempre lo stesso, indossate sempre la Maschera della Fata Radiosa per attirare le fatine.

MAPPA DEL DUNGEON

Nella prima stanza liberatevi degli esserini bianchi poi spingete il blocco per aprirvi la strada. Vincete il lupo bianco ed entrate nell'unica porta agibile. In questa stanza il vostro scopo è andare dalla parte opposta del ponte. Prima di farlo scendete al livello inferiore e attraversate la stanza fino al muro opposto. Passate sopra il magma come Goron e quando arriverete dall'altra parte tornate normali, prendete le frecce e guardate in cima alla colonna centrale; ci sarà una nicchia dove sarà custodita la *prima* Fatina Smarrita, fate scoppiare con una freccia la bolla e attiratela a voi con la Maschera della Fata Radiosa. Ora risalite e percorrete come Goron il ponte rotto con l'attacco in corsa, cercate di scivolare sul ghiaccio retrostante così caricherete l'attacco prima di saltare. Arrivati dall'altra parte distruggete la cassa con un pugno e mettetevi al suo posto; prendete l'arco e colpite la bolla che rinchioda la *seconda* fatina sotto al passaggio che porta al piano superiore in fronte a voi. Dopo aver colto la Fatina Smarrita saltate e salite le scale fino al 2° piano.

Qui paratevi con lo scudo per l'animale con la bomba al capo della coda. Con la Maschera della Fata Radiosa la **terza** fatina verrà da voi. Aprite il forziere per trovare la **Mappa del Dungeon**.

BUSSOLA

Tornate indietro e passate la porta con la cornice blu alla vostra destra; questa è la stanza principale, tenetela bene in mente. Alla vostra destra ci saranno le scale che portano al piano inferiore, scendete e cercate come Goron un grande interruttore in mezzo ad un polla di magma. Il forziere che comparirà conterrà la **quarta** Fatina Smarrita. Risalite e tornate al 1° piano, da qui infilate la porta gialla. Alla vostra sinistra vedrete due blocchi impilati, dietro di essi si trova una chiave, muovete entrambi i blocchi (come Goron farete più in fretta) verso al fine della stanza fino a quando non compare un forziere che aprirete più avanti; la chiave usatela sulla porta nella prima stanza del dungeon. Vincete i lupi bianchi, il forziere dorato al centro della stanza contiene la **Bussola**.

ESPLORARE IL DUNGEON

Usate una bomba sul muro crepato e salite al 2° piano. Qua dovrete colpire con le frecce le stalattiti sul soffitto (due per stalattite). Completato il lavoro guardate il muro perimetrale con la Lente della Verità, noterete una nicchia latente che ospiterà la **quinta** Fatina Smarrita. Ora dirigetevi verso la palla di neve e con un bel pugno avrete un'altra chiave; usatela subito sulla porta chiusa. Nella prossima stanza guardate il soffitto equipaggiando l'arco, prima senza la Lente della Verità poi con essa; noterete un incavo. Mirate al centro e scoccate una freccia, con la Maschera della Fata Radiosa volerà da voi la **sesta** fatina.

Ora prestate attenzione: come Goron appallottolatevi e saltate sul cerchio dorato. Passate dall'altra parte svestendovi della Maschera Goron e riprovocate il mini-terremoto sul cerchio verde; ora è a tempo, andate sul cilindro dorato al centro della stanza e fatelo sprofondare poi risalite dalla parte della porta ora aperta per mezzo del cilindro verde (fatelo senza maschera). Passate la porta e vi ritroverete nello stanzone principale snodato verticalmente su tutti i piani del dungeon.

Adesso dovete saltare oltre due ponti. Lo spazio è relativamente poco per accumulare energia per l'attacco in corsa; un piccolo espediente per ovviare a questo problemino consiste nell'appallottolarsi e poi saltare e cominciare ad avanzare già quando s'è a mezz'aria, in questa maniera comincerete a muovervi già ad azione avvenuta e sarà necessario minor spazio per caricare l'attacco. Passato il ponte percorrete il bordo pieno di neve sulla destra facendo attrito con essa. Poi, con lo stesso sistema allineatevi e saltate il secondo ponte sulla destra. Oltre la porta avrete il primo miniboss.

LO STRUMENTO

Eccovi un Wizrobe. Il suo metodo d'attacco è molto semplice. Gli unici punti da cui si teletrasporta sono i quattro quadrati agli angoli della stanza; se non gli permetterete di contrattaccare sarà molto facile batterlo, dopo qualche danno creerà degli ologrammi di se stesso che gireranno per la stanza da un angolo all'altro, cercate quello vero e colpitelo prima che lui colpisca voi. Alla sua disfatta il forziere che apparirà rilascerà le **Frecce Fuoco [Fire Arrows]**.

ALTRE FATINE SMARRITE



Retrocedete ed entrate nella porta dirimpetto a voi dopo il ponte. Vi ritroverete nella stanza dove avevate preso la Mappa del Dungeon. Liberatevi del Freezard e guardate con la Lente della Verità il muro in alto dalla parte opposta alla vostra, il forziere che vedrete conterrà la **settima** fatina e per arrivarci state attenti a non cadere dai gradini che vedrete con la lente. Se cadete, stando sul quadrato rialzato, colpite con una Freccia Fuoco l'occhio congelato per risalire. Presa la fatina cadete di sotto e scendete per le scale. Una volta tornati al 1F sciogliete il blocco di ghiaccio con le Frecce Fuoco ed eliminate i tre Freezard, così avrete un'altra chiave.

Da qui tornate nello stanzone centrale. Sciogliete le varie porte con le Frecce Fuoco, attenzione: potreste avere poca energia magica, in questo caso sciogliete solo una delle due porte verdi ed entrate per una d'esse, quale è indifferente. In questa stanza cercando di non cadere

accendete le tre torce con le Frecce Fuoco, se la Barra della Magia è vuota recuperate un po' di magia dalle anfore. Prima di procedere sciogliete con le Frecce Fuoco i Freezard per ottenere l'**ottava** fatina. Ora potete passare per la porta prima aperta e pigiare il cerchione con l'attacco Goron. Tornate indietro e quindi ripassate per la porta verde alla vostra sinistra, ora andate nella porta rossa e poi a destra.

Qui sciogliete l'interruttore per terra e il blocco con il disegno di Majora. Arrivate al forziere per la **nona** fatina. Posizionate il blocco in maniera tale che possiate salire sulla colonna addosso al muro che avevate fatto esplodere, da qui lanciate una bomba col giusto tempismo per rompere la cassa che contiene la **decima** fatina. Adesso riposizionate il blocco in modo da salire sul rialzo con la torcia e passate la porta; i blocchi che poc'anzi avevate spostato ora usateli per arrivare al forziere con l'**undicesima** fatina.



CHIAVE DEL BOSS

Ora ritornate nella stanza dove avevate preso la mappa e colpite l'occhio con una Freccia Fuoco per salire, passate la porta, andate a destra e sciogliete le scale, salite ancora e andate al 3F. Sempre a destra scendete rotolando sulla neve ad aprire la porta chiusa a chiave.

Qua dentro liberatevi dei nemici e lanciate una bomba all'interno della nicchia invisibile tradita dalla colata di neve sul muro, con la Maschera della Fata Radiosa avrete la **dodicesima** fatina. Salite le scale dopo averle scongelate e affrontate due Dinolfos. Alla loro disfatta rilasceranno la **tredecima** e la **quattordicesima** fatina. Continuate il sentiero e vi ritroverete per affrontare il secondo miniboss: un altro Wizrobe leggermente più difficile da battere. Passate per la porta da cui non siete entrati (guardate la bussola) e troverete la **Chiave del Boss**.

DALLA BESTIA MECCANIZZATA

Ora viene il difficile, ma il dungeon è ormai finito. Notate quei cerchi bianchi sulla colonna centrale. Bisogna toglierli uno ad uno per arrivare al boss. Prima di tutto andate al 2F, ed entrate nello stanzone principale con la nostra colonna, è indifferente da quale parte. Colpite con un pugno un primo anello, così avremo fatto scendere d'un po' la colonna. Ora andate al 3F e levate di torno due anelli, poi ritornate al 2F e togliete l'ultimo; infine risalite al 3F. Prima di procedere per il sentiero rilevato sporgetevi dalla colonna sul versante nord-ovest e, con la Lente della Verità, pattugliate il muro verso i piani più bassi; vedrete una nicchia rilevata anche da Tatl. Con un po' di rincorsa, una capriola, buona mira, e anche con un piccolo aiuto del Bunny Hood andrete dritti dritti a sbattere la testa contro il forziere contenente l'**ultima** Fatina Smarrita.

Ripercorrete la via per salire dove vi eravate buttati per la fatina e, a suon di pugni, fatevi strada per la Stanza del Boss.



GOHT - il Mostro Meccanizzato Mascherato

È un enorme toro meccanico! Scongelatelo. Dovrete correre alla sua pari con l'attacco in corsa di Goron Link. A carica completa lanciatevi su di lui senza preoccuparvi, almeno all'inizio. State attenti alle scariche elettriche che rilascia dalle corna e ricordate che se andate a sbattere contro qualsiasi cosa dovrete ricaricare l'attacco poiché vi fermerete completamente. Da subito cominceranno a cadere massi e stalattiti e verso la fine Goht si lascerà dietro delle bombe sul procinto d'esplosione. Correte contro le anfore verdi: contengono energia magica. Dopo uno scontro molto dinamico Goht cederà il passo. Raccogliete il **Portacuore** ed entrate nel cono di luce prendendo possesso dei **Resti di Goht** [*Goht's Remains*].

Corsa Goron

DOPPIA BARRA DELLA MAGIA

Dopo l'intermezzo la prima cosa da fare è entrare nella Fontana delle Fate a riportare le Fatine Smarrite; come ricompensa di tutto il lavoro fatto per cercarle avrete la **Doppia Barra della Magia**.

LA PROVA

Guardate che giorno è. Se è già il Terzo Giorno, oppure se la spada è regredita a Kokiri tornate indietro nel tempo, prelevate 100 rupie dalla Banca, consegnate la Spada Kokiri al fabbro, al Secondo Giorno ritirate la Spada Rasoio e vincete Goht; se siete ancora al Secondo Giorno e avete molto tempo prima che arrivi il terzo dirigetevi verso il Villaggio Goron e cercate verso nord una caverna con un cartello che la indica come negozio. Entrate e, come Goron, parlate col Goron all'interno per farvi dare il Barile Incendiario [Powder Keg]. Portatelo in fretta e furia al lago tra i due villaggi prima che la miccia s'esaurisca. Appena partite lanciate oltre il dislivello il barile, poi raggiungetelo rotolando; arrivati al lago attraversate i ponti sospesi e girate a destra, fate ciò che avevate fatto prima per salire i dislivelli, posizionate il barile contro la roccia e aspettate oppure lanciate una bomba o scoccate una freccia. La strada è ora aperta.

LA GARA

Quando sarete entrati nel passaggio parlate col piccolino per iniziare la gara.

La gara è molto simile a quanto visto contro Goht, ci saranno spargiate dovunque le anfore verdi, e la vostra unica preoccupazione è arrivare primi; cercate di rompere più anfore possibili in maniera da far rimanere a bocca asciutta gli altri Goron. Se riuscirete nell'intento il piccolino vi darà la vostra terza **Ampolla** contenente la **Polvere Dorata** [*Gold Dust*].

BARILI INCENDIARI

Adesso non dovrete far altro che ritornare dal Goron che vi ha dato il Barile Incendiario, parlateci come Goron e otterrete l'autorizzazione per trasportare i **Barili Incendiari**. Considerato che questo è uno strumento quantificabile (anche se

ne potrete portare uno solo alla volta) lo perderete se tornerete al Primo Giorno. Per averlo senza dover andare ogni volta a Snowhead dovrete recarvi al negozio di bombe della Città dell'Orologio con 50 rupie e comprare un Barile Incendiario dal Goron al suo interno.

UNA SPADA PIÙ POTENTE – PARTE SECONDA

Adesso che avete un altro strumento nell'inventario tornate in fretta al Villaggio Montano. Portate la Spada Rasoio e la Polvere Dorata alla fornace e il fabbro il giorno dopo ve la potenzierà convertendola definitivamente nella **Spada Indorata** [*Gilded Sword*] (livello 3), potente il triplo della Spada Kokiri e il doppio della Spada Rasoio, e inoltre infrangibile. Ora potete finalmente salvare il gioco e tornare all'alba del Primo Giorno, dopo aver depositato le rupie alla Banca, ovviamente (ricordate il Frammento di Cuore?).

Rincontrare Epona

FRAMMENTI DI CUORE

Con tutta probabilità questo frammento è uno di quelli più nascosti nonostante sia a portata di mano.

Ora che siete ritornati alla Città dell'Orologio andate nella sua zona orientale e come Goron partecipate al gioco del forziere, se ci arriverete entro il tempo limite al suo interno troverete il **Frammento di Cuore**.



Un altro frammento s'ottiene così: avete presente le statue che se colpite vi dicono quanto tempo manca all'apocalisse? Nella Piana di Termina ci sono quattro buchi con dentro quattro statue di queste con una più grande delle altre tre. Quello che dovrete fare è posizionarvi come Goron davanti a quelle più grandi e suonare la Ninnananna Goron, quando tutte le statue saranno diventate rosse avrete il **Frammento di Cuore**. La prima buca è a destra del sentiero per la zona innervata, la seconda in direzione della Grande Baia [Great Bay] sotto un macigno, la terza è in un angolo vicino all'erba alta presso il sentiero per le paludi; la quarta buca si trova nella regione orientale sul limite esterno della piana sotto la recinzione dell'Osservatorio.

IN DIREZIONE DEL RANCH

Dopo aver preso altri Frammenti di Cuore sempre ben accetti, tornate al Primo Giorno. Andate nel negozio di bombe e comprate un Barile Incendiario, con questo dirigetevi verso la Fattoria Romani a sud-ovest della Piana di Termina, entrerete nella Strada del Latte.

STRADA DEL LATTE

Questo è un semplice sentiero in mezzo ai boschi, le uniche cose presenti sono Tingle, dal quale dovrete fermarvi per comprare le sue mappe della Fattoria Romani e della Grande Baia, la diramazione per i Fratelli Gorman, una statua di gufo da colpire con un fendente, e un enorme macigno che ostruisce il passaggio. Posizionate accanto al tizio il Barile Incendiario e fatelo esplodere (prima allontanatevi). La strada è ora aperta e potete dirigervi verso la fattoria.

Il gruppo di cespugli lì accanto è uno di quelli che cominciano a muoversi appena colpiti, se volete avere 20 rupie indossate la Maschera Keaton e distruggetene alcuni, rispondete correttamente alle domande del Keaton e la rupia rossa sarà vostra. Ma se non avete preso il Frammento di Cuore dal Keaton nella Città Settentrionale allora è qua che lo otterrete al posto della rupia.

Fattoria Romani

Quest'area è molto vasta. Per prima cosa andate a sinistra, vedrete Cremia che accudisce una mucca, parlatele e verrà aggiunta al vostro Libro, completerete la sua stringa più avanti. Ora andate verso le due costruzioni dove c'è Epona, partirà un breve intermezzo.

CANZONE DI EPONA

Parlate con Romani, al fine del dialogo parteciperete ad un breve gioco. Quello che dovrete fare è colpire con le frecce in sella a Epona i 10 palloni sparsi in giro per la fattoria. A gara ultimata Romani vi canterà la **Canzone di Epona** [*Epona's Song*]. Da questo momento per avere Epona basterà suonare la sua canzone e in un attimo sarà da voi. Contenti?

LA CACCIA – PARTE PRIMA

Adesso riparlate con Romani e acconsentite d'aiutarla. Vi darà un appuntamento nella stalla per le 2:00 AM.

LA CORSA DEI CANI

Aspettando l'orario dell'appuntamento andate verso il pollaio dove avevate preso il Bunny Hood, ma questa volta entrate nell'altra porta, a sinistra; troverete una donna e un gruppo di cani. Parlate con la donna e partecipate al suo gioco. Prima di tutto dovete scegliere il cane che secondo voi corre più veloce e portarglielo, adesso dovete scommettere un tot di rupie, poi inizierà una gara di cani, se effettivamente il vostro cane è il più veloce vincerete delle rupie e se incamererete almeno 150 rupie la donna vi darà un **Frammento di Cuore**. Un consiglio: provate a usare la Maschera della Verità. Se volete avere la possibilità di prendere altre rupie fate una deviazione per il Palazzo Deku a prendere 1 Fagiolo Magico e riempiete un'Ampolla con acqua; tornate indietro fino alla corsa dei cani e piantate il Fagiolo Magico all'interno del recinto, innaffiandolo potrete raggiungere 50 rupie. Fatelo pure visto che bisogna aspettare le due della notte.

MASCHERA DI GARO

Un'altra cosa che potrete fare è di recarvi con Epona sulla Strada del Latte e prendere la diramazione per andare dai Gorman Bros. Parlate in sella a Epona col fratello dinanzi alla recinzione e prendete parte alla loro sfida. Vincere non è tanto difficile, se avete una buona velocità potete tagliare strada saltando le recinzioni e guadagnando terreno rispetto ai vostri rivali che preferiscono aggirarle. Se arriverete primi uno dei due fratelli vi darà la **Maschera di Garo** [**Garo's Mask**], essenziale per aver accesso all'area a est della Piana di Termina.

MASCHERA DI PIETRA

Sempre aspettando le 2:00 AM potete andare a prendere un'altra maschera. Per prima cosa comprate una Pozione Vita; poi dirigetevi con Epona verso oriente. Entrati nel territorio scosceso saltate due palizzate con Epona e fermatevi quando non potrete più proseguire dritti per via del muro roccioso. Cercate un circolo di pietre, alla vostra destra e con la Lente della Verità parlate al soldato ferito; dategli la Pozione Vita e vi ringrazierà con la **Maschera di Pietra** [**Stone Mask**]. Questa maschera ha la capacità di farvi ignorare da alcuni nemici.

LA CACCIA – PARTE SECONDA

Fate in modo di trovarvi all'interno della stalla quando saranno le 2:00 AM, aspettate Romani e parlatele. Ora uscite, salite su Epona e mirate agli spettri che s'avvicineranno alla stalla. Il vostro compito sarà di tenerli lontano il più possibile dalla stalla e non farli entrare. Se ci riuscirete fino all'alba avrete finito il vostro lavoro, ma se rapiranno le mucche e anche Romani dovrete tornare indietro nel tempo con l'ocarina. Però se eluderete l'attacco dei fantasmi Romani vi ricompenserà con la quarta **Ampolla** contenente il loro latte.

MASCHERA ROMANI

Adesso che avete salvato Romani, attendete le 6:00 PM del Secondo Giorno, potete velocizzare le cose suonando la Canzone del Tempo Compressa, e parlate con Cremia sulla diligenza. Scortatela fino alla città e fermate l'assalto dei Gorman Bros. scoccando loro delle frecce quando si avvicinano troppo; salvato il latte Cremia vi farà dono della **Maschera Romani** [**Romani's Mask**], necessaria per accedere a qualsiasi ora d'apertura nel Milk Bar Latte, infatti è la "tessera socio".



Verso ovest

Adesso è giunto il momento di riprendere l'avventura principale! Solita storia: depositate le vostre rupie, ritornate al Primo Giorno e suonate la Canzone del Tempo Invertita, ma prima di dirigervi ad occidente è bene fare un'altra cosa.

CANZONE DELLO SPAVENTAPASSERI

Andate nel negozio dove all'interno c'è lo spaventapasseri, parlategli e suonategli una melodia a caso, quella che volete voi. Questa melodia diventerà la **Canzone dello Spaventapasseri** [**Scarecrow's Song**]. Potete suonarla quando Tatl vola in un punto lontano diventando blu. Sul punto dove si fermerà, una volta suonata la canzone, comparirà uno spaventapasseri che può essere arpionato per aver l'accesso ad aree particolari.

IN DIREZIONE DELLA COSTA

Prendete Epona e saltate il muro che è tra voi e la Grande Baia a occidente.

Grande Baia

MASCHERA ZORA

Aguzzate la vostra vista in direzione del mare. Noterete uno stormo di gabbiani volare in cerchio su un corpo galleggiante. Nuotate fin lì e scoprirete che il corpo appartiene ad uno Zora in fin di vita; portatelo a riva, e quando s'accaccerà sulla spiaggia parlategli, vi narrerà la sua storia e vi dirà che si chiama Mikau. Una volta terminato

l'intermezzo suonategli la Canzone di Guarigione per far spirare la sua anima in pace. Otterrete così la **Maschera Zora** [**Zora Mask**].

IL LABORATORIO

Guardatevi pure intorno a titolo esplorativo, alla base della spiaggia c'è la casa d'un pescatore e la seconda casa degli Skulltula. Ricordate però di nuotare fino alla palafitta in mezzo alla baia, una statua di gufo aspetta voi e la vostra arma bianca. Tanto che siete qua entrate nella palafitta, è un laboratorio, questo è il luogo su cui si concentreranno le vostre ricerche per il momento. Parlate con il ricercatore e fatevi dare un'idea su quel che c'è da farsi.

Non dimenticatevi di Tingle che vi darà in cambio di 40 rupie la mappa della Torre Rocciosa [Stone Tower] della zona di Ikana che naturalmente vi servirà più avanti. Se ancora non l'avete prendete per 20 rupie la mappa della Grande Baia. Ora uscite e dirigetevi verso nord dove vi aspetta la Fortezza dei Pirati [Pirates' Fortress]. Nella parte interna della baia continuate a nuotare verso nord (come Zora sarete di gran lunga più veloci); ignorate la formazione rocciosa a picco sul mare e concentratevi sul fondale marino, immergetevi e cercate dei portelli di legno. Il portello che dovrete rompere per entrare nel nascondiglio dei pirati è il secondo da sinistra, per farlo dovrete mirarlo col puntamento automatico grazie a Tatl, poi avvicinatevi ed eseguite una capriola, oppure fatevi venire un'emicrania nuotandoci contro. Entrate nel covo dei pirati.

Fortezza dei Pirati

Da dove siete inizialmente dirigetevi dall'altra parte del fiordo passando in diagonale sott'acqua. Emergete quando le sentinelle sono lontane (guardate i puntini bianchi sulla mappa); non fatevi scoprire, altrimenti vi butteranno fuori dal loro nascondiglio e dovrete rientrare.

State attenti ai pesci scheletro, se vi danno noie premete il tasto dello scudo mentre nuotate: creerete una barriera protettiva, consuma molta energia magica ma è molto efficace, se al contrario non volete o non potete usare energia magica, posatevi sul fondo e tenete premuto il tasto della spada, rilasciate e le pinne che avete si comporteranno come due boomerang. Se volete 60 rupie cercate sul fondale i 3 forzieri che le contengono, guardate la mappa per sapere dove si trovano.

Risalite dalla parte opposta risalendo lungo un relitto in diagonale. Come Goron spingete nel terreno il pulsante dorato per aprire la grata dei canali di scolo, poi sempre come Zora entrate nella via appena aperta.

LABIRINTO SUBACQUEO

Dovrete superare varie insidie per arrivare nella fortezza, quella che avete appena passato era soltanto la laguna esterna. Dapprima nuotate contro le assi di legno per romperle e aprirvi la strada, poi spostate i blocchi di Majora e se volete altre 20 rupie nuotate nella parte alta sinistra della stanza per arrivare al forziere. Fatevi trasportare dalla corrente fin sopra e poi correte stando nella parte bassa per non rischiare di ritornare nel fiordo. Nella prossima stanza prestate attenzione alle mine, sott'acqua vi aspettano 20 rupie.

Per prendere il **Frammento di Cuore** all'interno della cella premete l'interruttore nascosto dal gruppo di barili a sinistra al livello superiore, poi correte velocemente verso la cella, se non ci riuscite provate con il Bunny Hood. Per distruggere i barili usate il pugno di Goron Link.

Ora scoccate una freccia al cristallo visibile sul livello superiore a destra, poi come Zora proseguite sott'acqua, la grata è a sinistra della cella. Se siete a corto di rupie potete prenderne 5 situate sotto al cristallo in acqua.

La prossima zona è più insidiosa, state a pelo d'acqua per non entrare nella corrente marina ed evitate le bombe, salite le scale e tornate normali; ora in fretta, premete l'interruttore, posizionatevi sulla grata e scoccate una freccia sul cristallo prima coperto dall'inferriata, quando raggiungerete il massimo punto d'altezza trasportati dalla colonna d'acqua scoccate un'altra freccia sull'altro cristallo, ora scendete nella stanza dove avete aperto la porta. In cima alla scala c'è un binocolo con il quale potrete perlustrare la fortezza. Varcate la porta e percorrete la passatoia, entrerete nella parte interna della fortezza.

I POTERI DELLA MASCHERA

Questo posto è pieno di Gerudo, la tecnica base è di nascondersi alla loro vista per evitare d'esser buttati fuori dalla fortezza; il vostro scopo è salire sull'avamposto e percorrere il ponte sospeso, infine entrare nella porta dietro la colonnina al di là del ponte, tutto questo è reso difficile dalle Gerudo che si muovono lentamente e pattugliano in maniera certossina tutta l'area, in più sono anche numerose. Ma esiste una "scappatoia": se avete indosso la Maschera di Pietra sfrutterete i suoi effetti magici che vi renderanno invisibili agli occhi delle Gerudo. In questa maniera potrete muovervi indisturbati per la fortezza e potrete anche colpire le Gerudo che eseguiranno un lamento molto soddisfacente ed esilarante cadendo intontite per terra. Entrate nella porta descritta poc'anzi.

Prima d'entrare usate l'Immaginografo per scattare una foto ad una Gerudo, potete farlo solo con la Maschera di Pietra, il soggetto dev'essere rivolto verso l'obiettivo.

ARPIONE

Dentro la stanza toglietevi la maschera e avanzate in tutta tranquillità, partirà un intermezzo finito il quale dovrete colpire con una freccia l'alveare posto sul soffitto attraverso le sbarre. Una volta che le Gerudo saranno ridicolmente scappate uscite con la maschera indosso e cadete a destra, entrate nella porta accanto e fate vostro l'**Arpione** [**Hookshot**] nel forziere.

UOVA ZORA



Ora dovete prendere le 4 Uova Zora custodite da altrettanti acquari all'interno della fortezza.

Il primo uovo lo trovate di fianco a voi; usate l'Arpione sull'asse di legno sopra l'acquario per salire e immergetevi come Zora sul fondo, liberatevi della conchiglia e usate un'ampolla per prendere l'uovo. Ricordate: potete indossare e svestirvi dalla Maschera Zora anche quando siete in acqua. Uscite dalla stanza.

Ricordatevi anche di muovervi sempre con la Maschera di Pietra. Il secondo uovo lo andrete a prendere usando le colonnine come bersagli per l'Arpione, a sinistra da dove uscite; scendete le scale a sinistra e usate l'Arpione sulla colonnina in alto, su questo tetto troverete 20 rupie. Cadete dal tetto in direzione dell'altro forziere per altre 20 rupie (guardate la mappa), da qui percorrete il viottolo in direzione delle altre colonnine ed usate nuovamente l'Arpione per salire, adesso entrate nella porta a est. Con la Maschera di Pietra non dovrete avere problemi ad evitare la prossima Gerudo. Varcata l'altra porta dovrete affrontare una Gerudo in battaglia, si consiglia

di rimanere riparati con lo scudo il più a lungo possibile e di affondare quando vedrete l'occasione; provate a usare l'Arpione! Vinta la Gerudo avrete occasione di prendere il secondo Uovo Zora: usate l'Arpione per immergervi nella vasca e cogliete l'uovo come avete fatto in precedenza.

Da dove uscite dirigetevi dalla parte opposta a dove vi trovate, usate l'Arpione e passate la prossima porta. Anche qui dovrete affrontare una Gerudo dopo aver evitato la sentinella, in seguito potrete prendere il terzo uovo insieme a 20 rupie.

Il quarto uovo lo troverete risalendo con l'Arpione le colonnine usate poc'anzi per il terzo uovo, ma questa volta, anziché fermarvi subito continuate a salire sulla colonnina dietro di voi. Percorrete la passatoia e rivendicate il quarto uovo; lungo la strada troverete una rupia d'argento con valore di 100 rupie. Con le Ampolle non dovrete avere problemi, se avete fatto tutto quello che c'è scritto sulla guida fino a qui avrete a disposizione esattamente 4 Ampolle.



DALLE ALTRE UOVA

Ora potete anche uscire dalla fortezza usando la Cantica del Volteggio per arrivare al laboratorio dove svuoterete all'interno della vasca tutte le ampolle con le uova. Quando uscirete ricordate di andare dal pescatore a fargli vedere la foto della Gerudo (parlando al cavalluccio marino), in questo modo vi darà il cavalluccio che porterete in direttissima alla Roccia del Pinnacolo [Pinnacle Rock]; per farlo dovrete dirigervi verso i due faraglioni al largo della baia settentrionale. In prossimità di essi ci sarà uno Zora che scambierà due parole con voi e vi cederà qualche consiglio. Immergetevi e leggete il cartello, avanzate per andare alla Roccia del Pinnacolo.

Roccia del Pinnacolo

Posatevi sul fondo del mare e liberate il cavalluccio; con un breve discorso vi chiederà di seguirlo fino alla fossa marina, seguitelo attraverso l'acqua scura per non smarrirvi e non perdetelo di vista.

Quando arriverete dinanzi alla Roccia del Pinnacolo il cavalluccio vi chiederà se potrete salvare un suo amico celato da qualche parte nelle profondità della fossa. Tutta la fossa è piena di cavità in alcune delle quali c'è un serpente marino quasi sempre a guardia d'un Uovo Zora. Il sistema di base per sconfiggerli e nuotare verso di loro e quando questi escono dalla loro tana, premere il tasto dello scudo per colpirli, ogni due colpi ciascun serpente sarà storia antica; se non avete abbastanza energia magica per attivare lo scudo mettetevi sul bordo del buco senza entrarci e usate le vostre pinne come boomerang. Dovrete trovare 3 Uova Zora, in più dietro all'ultimo dei serpenti marini c'è l'amico del cavalluccio: una volta tornati insieme vi cederanno un **Frammento di Cuore**.

NUOVO IMPETO DI BOSSA NOVA

Trovate le restanti tre uova, portatele al laboratorio e travasatele nella vasca, ad azione ultimata le uova si schiuderanno e nasceranno dei girini che in maniera singolare vi insegneranno il **Nuovo Impeto di Bossa Nova** [New Wave Bossa Nova].

FRAMMENTI DI CUORE

Ora che avete svuotato le vostre ampolle bisogna riempirne una con un po' d'acqua sorgiva, potete reperirla presso il Palazzo Deku nel buco dove prenderete anche un Fagiolo Magico (ricordate d'usare la Cantica del Volteggio). Adesso dirigetevi verso la formazione rocciosa a picco sul mare. Se indossate la Maschera di Pietra i Like-Like vi ignoreranno. Usate l'Arpione per salire sulle sporgenze rocciose e quando arriverete ad una zolla di terreno soffice usate il Fagiolo Magico per arrivare ad un'altra sporgenza, da qui suonate la Canzone dello Spaventapasseri per arrivare al **Frammento di Cuore**.

Un altro frammento è dentro al buco nascosto dal masso dinanzi al cancello per la Grande Baia, usate un pugno da Goron oppure una bomba, entrate e usate frecce o Arpione per colpire gli alveari sul soffitto, da uno di questi cadrà un **Frammento di Cuore**.

Un ulteriore frammento si trova nella nuova locazione della Grande Baia, dalla zona con il laboratorio dirigetevi a sud e passate una caverna. Ora vi trovate nella parte di baia popolata dagli Zora, seguite la spiaggia fino ad entrare nella parte interna e ritrovarvi alle basi d'una cascata. Immergetevi fin sul fondo e vincete il Like-Like che lo abita: rilascerà un **Frammento di Cuore**.

Dalla cascata scrutate in alto delle sporgenze con dei piccoli alberi da usare come appiglio per l'Arpione, il primo si trova all'ingresso della zona interna della spiaggia, salite con l'Arpione di albero in albero fino a trovare un passaggio per un nuovo luogo.

Rapide della Cascata

Questo luogo nascosto, le Rapide della Cascata [Waterfall Rapids], è utile ad un solo fine: impossessarsi della quinta Ampolla e di un tesoro a forma di cuore!

Vedrete un castoro nell'acqua, trasformatevi in Zora e nuotate verso di lui, quando questi s'immergerà sul fondo raggiungetelo e parlategli; vi proporrà una sfida per l'Ampolla, accettate e percorrete in meno di 2 minuti tutte le rapide attraversando 20 anelli. A sfida conclusa arriverà un altro castoro che vi riproporrà la sfida di poc'anzi, ma questa volta gli anelli da attraversare sono 25. Dopo quest'ultima prova otterrete la vostra quinta **Ampolla**.

FRAMMENTI DI CUORE

Rifate entrambe le gare con i due castori per avere un altro **Frammento di Cuore**. Questa volta il tempo limite sarà di 1 minuto e 50 secondi e dovrete passare prima 20, poi 25 anelli; buona fortuna.

Ora lasciate le rapide e cadete ai piedi della cascata dove ci sarà un branco di pesci, catturatene minimo 4 nelle Ampolle e portateli al laboratorio. All'interno vedrete alla sinistra della porta un piccolo acquario con due pesci. Salite in cima alla vasca e travasate i vostri pesciolini all'interno dell'acquario; quando uno dei due pesci avrà mangiato quattro pesciolini avrete un **Frammento di Cuore**.

FONTANA DELLE FATE

Adesso ritornate nella parte sud della Grande Baia e saltate sulle piattaforme in mezzo al mare, poi usate l'Arpione per le altre più lontane con la palma, usate una bomba sui macigni e arriverete alla Fontana delle Fate, dove anche qui mancheranno 15 Fatine Smarrite, perse da qualche parte nella baia.

Poi percorrete il tratto di mare che vi separa dal Salone Zora [Zora Hall].

Salone Zora

Questo è il luogo Zora dove una band di Zora di cui anche Mikau né faceva parte s'esibisce in un concerto.

Esplorate liberamente la zona, c'è un negozio e le stanze degli artisti e di Mikau. Nella stanza dove vedete un Frammento di Cuore e il Deku (la stanza di Lulu, è la prima da sinistra dietro il palco a forma di conchiglia gigante) leggete il diario di Lulu, poi uscite ed entrate nella più lontana: la stanza di Mikau e il batterista Tijo, usate l'Arpione per salire di sopra e leggete il diario di Mikau, prendete appunto delle note scritte. Ora recatevi da Japas nella stanza adiacente e tirate fuori la chitarra con l'ocarina; nella sessione che Japas vi proporrà dovete seguire le sue note con quelle che avete letto sul diario, ma ricordate le note di Japas perché poi dovrete andare da Evan (stanza adiacente a quella di Lulu) e suonare l'intero spartito con i pezzi di Japas, suonate con l'ocarina nella vostra forma normale anche se Evan sta dandovi le spalle. Alla fine dello sforzo mnemonico avrete un **Frammento di Cuore**.

Se volete avere una rupia blu, andate a parlare con lo Zora al centro del palco, poi, al secondo piano, accendete con due Frecce Fuoco le torce sulle sporgenze, ritornate dallo Zora e questi vi darà una rupia blu.

BOSSA NOVA

Dopo aver dato un'occhiata in giro uscite dal salone per il passaggio vicino al negozio; una volta fuori troverete Lulu e una statua di gufo, colpite la statua e ritornate al Primo Giorno, anche se siete ancora al mattino del Secondo Giorno non vi conviene continuare. Depositare le rupie e fate un viaggio nel tempo, usate la Canzone del Tempo Compressa, tornate al Salone Zora con la Cantica del Volteggio. Una volta arrivati troverete un'isola all'orizzonte circondata da uno spesso strato di nebbia e da un tifone inestinguibile, quella è la struttura del Tempio della Grande Baia [Great Bay Temple], per arrivarci dovete suonare il Nuovo Impeto di Bossa Nova a Lulu come Zora e prepararvi ad una sorpresa: l'isolotto di fronte a voi s'animerà e si rivelerà una tartaruga marina gigante (forse Bossa Nova), la quale vi scorterà fino al tempio, tutto ciò che dovrete fare è salirgli sul dorso con l'Arpione.

3. Tempio della Grande Baia

Sappiate una cosa: tutto il tempio è un enorme meccanismo idraulico che si disloca in quasi ogni stanza del dungeon, ogni vostro movimento è condizionato da come siano collegate tra di loro le chiuse che regolano le correnti marine. Principalmente dovrete attivare tre dispositivi di convogliamento dell'energia, tramite valvole a farfalla di diverso colore; i tubi percorsi da energia pulseranno rispetto a quelli privi che rimarranno statici. Guardate spesso quali sono i tubi "attivi" e quali sono, al contrario, quelli "spenti", e seguite il percorso che fanno (guardate le frecce disegnate sopra i tubi) cercando di attivarli tutti e quattro in tutti i loro segmenti.

IL MACCHINARIO

Appena arrivati troverete 4 torce spente, accendetele per avere la **prima** Fatina Smarrita. Nella prima stanza dopo l'entrata vedrete già parte di tutto il sistema idraulico; proprio sotto l'entrata sott'acqua in una polla c'è la **seconda** fatina. Guardate bene come i vari ingranaggi funzionano perché se capite il loro meccanismo vi sarà più utile il vostro istinto che questa guida.

IL FLUSSO DI ENERGIA GIALLO

A pelo d'acqua vedrete una valvola a farfalla dorata, messa così come si presenta fa passare l'energia dal tubo pulsante dietro di lei per provocare il getto d'acqua che muove il mulino più sopra. Ricordatevi di quella posa: se è allineata con i tubi è aperta. Poco più in là, sott'acqua, vedrete un'altra di queste valvole, giratela per far convogliare l'energia e un getto d'acqua sarà attivato (se non gira in un senso girerà nell'altro). Il primo flusso di energia, quello giallo, è già ultimato, ora concentriamoci su quello rosso. Salite di livello con le due piattaforme semoventi ai lati della porta. Notate quel ragno sul soffitto isolato nell'angolo? Vincetelo per avere la **terza** fatina, passate dall'altra parte e prestando attenzione ai ragni saltate sul geysir quando è basso, saltate dall'altra parte quando raggiunge l'altezza massima, poi varcate il passaggio.

LA CENTRIFUGA

Qua troverete un altro marchingegno, questa volta è un rotore con lo scopo di provocare forti correnti nelle stanze subacquee creando un'enorme centrifuga che non vi farà muovere a vostro agio e non poter andare dove desiderate.

Dapprima limitatevi ad andare sulla piattaforma alla vostra sinistra con il barile, distruggetelo come Goron e la **quarta** fatina sarà vostra. Ora immergetevi e raggiungete il fondo dove proprio al centro troverete un vaso contenente la **quinta** fatina; per averla dovete rompere il vaso, tornare in superficie e indossare la Maschera della Fata Radiosa. Buona fortuna, poiché è parecchio complesso rompere quel vaso.

MAPPA DEL DUNGEON

Ora dovete incuneare il condotto con i tubi rosso e verde, ma quello più superficiale. Arrivati alla fine del condotto riemergete per l'unico punto scalabile e usate l'Arpione sul forziere dorato per aprirlo e trovare la **Mapa del Dungeon**. Adesso usate l'Arpione sui vasi sull'altra piattaforma, quando colpiti si romperanno e da uno dei due uscirà la **sesta** fatina.

BUSSOLA

Tornate in profondità e continuate per la vostra strada percorrendo il secondo condotto che inizia con due mani blu dal muro, potete neutralizzarle con le pinne-boomerang o con la barriera magica. Percorrete il canale e vi ritroverete con delle ninfee maligne, per neutralizzarle avvicinatevi alzando lo scudo fino a toccarle, poi premete il tasto della spada. Quando avrete vinto quelle sott'acqua ve ne aspetta un'altra dall'altra parte della stanza rispetto a dove riemergete, vincete anche l'ultima per avere la **settima** Fatina Smarrita. Varcate la porta, quel forziere dorato raggiungibile con l'Arpione contiene la **Bussola**. Nel forziere sott'acqua troverete la prima chiave. Uscite per l'unico passaggio disponibile e vi ritroverete nella stanza del rotore.

Nuotate fin sul fondo e percorrete il condotto rosso sul fondo della vasca, dopo averlo percorso vi ritroverete in una stanza con delle conchiglie, dall'altra parte della stanza ci sarà un altro condotto: non passateci, riemergete camminando sul tubo rosso e aprite la porta chiusa a chiave che trovate di fianco a voi.

ARRGHUS

In questa stanza quadrata troverete varie ricariche per i vostri strumenti, ma nulla di più; nella prossima, invece, troverete il primo miniboss. Ma dov'è? Guardate in alto e lo troverete appeso al soffitto col suo enorme occhio che vi osserva, fissatelo per qualche istante e Arrghus cadrà a terra proteggendosi con delle bolle. Attirate a voi le bolle con l'Arpione e fatele scoppiare con un fendente, ripetete fino a quando tutte le bolle non saranno esplose o fino a quando l'occhio di Arrghus non sarà scoperto, a quel punto cinque colpi all'occhio bastano per farlo cadere dalla sua levitazione e si metterà a correre per la stanza; non c'è momento migliore per colpirlo se non adesso. Se ci saranno ancora delle bolle per la stanza le richiamerà e ricomincerà il suo levitare. Quando sarà passato a miglior vita voi potrete avere le **Frecce Gelo** [Ice Arrow].

IL FLUSSO DI ENERGIA ROSSO

Ora che avete le Frecce Gelo quel che dovete fare è ritornare nella stanza con la valvola a farfalla sul generatore rosso, andate in fondo alla stanza e salite sulla piattaforma a pelo d'acqua, da qui colpite l'Octorok con una Freccia Gelo e usate la piattaforma andata a crearsi per girare la valvola rossa e convogliare l'energia. Adesso immergetevi e percorrete il condotto blu, quello che poc'anzi si disse di non percorrere, e tornerete nella stanza del rotore. Da qui ritornate nella

stanza dove trovaste la Mappa del Dungeon prendendo il condotto più superficiale con i tubi rosso e verde, appena arrivati risalite in superficie e usate le Freccie Gelo per creare delle piattaforme di ghiaccio a pelo d'acqua che vi serviranno per attraversare la porta al di là della vasca. La prossima stanza contiene una valvola a farfalla rossa; per salirci e poterla girare dovete scoccare una Freccia Gelo sul ChuChu che gli sta davanti. A lavoro ultimato tornate nella stanza dove trovaste la Bussola e passata la porta sporgetevi sul condotto a destra per trovare un'anfora presidiata da una mano blu, rompetela con l'Arpione e l'*ottava* fatina correrà da voi. Adesso usate nuovamente le Freccie Gelo per arrivare al corridoio percorso da stalagmiti e usate una Freccia Fuoco sul blocco di ghiaccio per avanzare: secondo miniboss.

CHIAVE DEL BOSS

Anche questa volta il miniboss è un Gekko, ma è molto più difficile rispetto a quello a Woodfall. Appena lo vedrete scoccategli una freccia: si riparerà sul soffitto circondandosi da un'enorme gelatina che, schiantandosi a terra, s'espanderà sul pavimento intrappolandovi e costringendovi ad un serrato corpo a corpo dove non avrete scampo ai colpi del Gekko. La strategia per vincerlo consiste nel tirare una Freccia Gelo alla gelatina mentre è appesa al soffitto poco prima di cadere; in questo modo cadrà in mille pezzi e potrete attirare a voi il Gekko con l'Arpione e poi ferirlo con la spada. Dopo tre colpi di spada cederà il passo ad una rana, ricordatevene.

Prestate particolare attenzione e siate molto veloci: il Gekko non vi darà il tempo materiale per prendere le Freccie Gelo quando ritornerà sul soffitto e se vi acchiappa fa molto male. È morte certa se non prendete abbastanza Frammenti di Cuore prima dell'incontro. Quando avrete vinto andate a prendere la *Chiave del Boss* e buttatevi dalla finestra per procedere.

IL FLUSSO DI ENERGIA VERDE

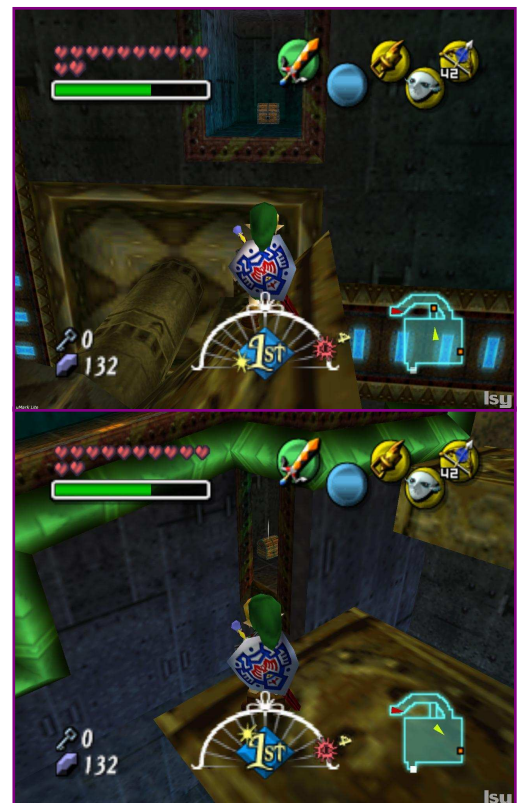
Tornate fino alla stanza precedente a quella del rotore e, alla vostra destra, usate l'Arpione sul mirino sul soffitto per poter finire sul getto d'acqua del tubo rosso, aspettate che s'alzi e girate la valvola rossa per attivare il secondo geysser; adesso disattivate il primo girando la valvola gialla e tornate al rotore che avrà cambiato il senso di rotazione.

Saltando sulle pale, recatevi dalla cascata che copre la scala, la quale per usarla dovete congelare la cascata stessa al suo apice. In questa nuova vasca (dove saranno presenti i generatori giallo e verde) usate le Freccie Gelo per arrivare alla valvola verde e iniziare il processo di trasferimento dell'energia. Ora guardate il soffitto. Dovreste poter vedere delle alcole nella grata, create delle piattaforme usando le Freccie Gelo in prossimità del buco più vicino al generatore giallo, cercate d'essere in linea verticale sotto l'apertura; da qui arpionate il mirino che vedete sul soffitto, arrivati sopra la grata prendete la *nona* Fatina Smarrita.

Ora fate ritorno al rotore ed immergetevi, adesso il vostro obiettivo è il condotto più superficiale con i tubi rosso e verde, ma non sarà lo stesso in quanto avete invertito la rotazione del rotore e adesso potete aver l'accesso ai condotti dove in precedenza la corrente fuoriusciva invece d'entrare come in questo caso; ne consegue che i condotti dove siete entrati prima adesso siano inaccessibili.

Quando l'avrete percorso tutto vi troverete altre pale sulle quali salire, per fermarle dovete salire sulla piattaforma che fa il saliscendi e quando arriva ad un'altezza considerevole colpite con una Freccia Gelo l'apice della cascata, in qualsiasi momento scoccherete le pale dietro alla rondella si fermeranno sempre in posizione orizzontale, quando riuscirete, saltate sulla rondella, da qui con l'Arpione mirate dietro di voi sul forziere nella nicchia per la *decima* fatina. Con una buona mira saltate di nuovo sul mulino e questa volta cercate una nicchia sotto la piattaforma dove scorre il tubo verde (usate la mappa per guardare in direzione del forziere), quando avete inquadrato il forziere cercate d'avvicinarvi senza cadere e arpionatelo appena possibile, dentro non poteva trovarsi nient'altro che l'*undicesima* fatina. Adesso siete costretti a cadere e scongelare la cascata con una Freccia Fuoco, ripetete il processo per fermare le pale dietro al mulino ed entrate nella porta a fianco della pala a destra.

Adesso immergetevi nella polla d'acqua più vicina a voi e con il puntamento automatico attivo premete il tasto azione per rotolare verso il barile che troverete sul fondo ottenendo così la *dodicesima* fatina. Ora sfruttate il sistema di leve per salire; tralasciando la prima, posizionatevi sulla piattaforma più bassa della seconda leva e scoccate una Freccia Fuoco sul getto d'acqua congelato sul soffitto, la pressione dell'acqua vi permetterà di salire. Ripetete il procedimento anche per la terza leva e arriverete sulla valvola verde che girerete. Da qui, come Zora, percorrete il tubo in direzione della gabbia e scalatelo sul dislivello poi buttatevi dentro la gabbia e arpionate il forziere che vedrete: contiene la *tredecima* fatina. Adesso uscite dalla stanza per la porta attraverso cui non siete ancora passati, seguendo la conduttura verde, sfruttando la prima leva. Vi ritroverete nella stanza dove avevate preso la mappa, tornate indietro fino al rotore percorrendo a ritroso il condotto sotto di voi e seguite fisicamente il tubo verde superando la stanza del rotore e arrivando a quella dove troverete le ultime due Fatine Smarrite e la Porta del Boss.



Per la *quattordicesima* fatina dovete recarvi all'ingresso del condotto che da qui vi riporta al rotore, ma non entrate altrimenti tornerete indietro, la potete vedere chiusa in una polla proprio al suo ingresso, fate qualche tentativo con le pinne-boomerang non mirandola perfettamente in centro ma prendendola un po' di striscio, vedrete che la colpirete; adesso uscite dall'acqua salendo il tubo verde e chiamatela con la Maschera della Fata Radiosa, poi a pelo d'acqua scoccate una freccia alla bolla che rinchioda l'*ultima* fatina sotto all'ultima valvola al centro della stanza. Risalite e girate l'ultima valvola a farfalla per accedere al boss. Come sempre aspettate che il getto d'acqua s'abbassi.

GYORG - il Gargantuesco Pesce Mascherato

Questo è un altro osso duro! Anche se l'unica cosa che fa è mangiarvi, la fa così bene che sarà molto complesso avere la meglio su di lui.

Finché rimarrete sulla piattaforma non correrete nessun pericolo, ma è anche vero che le probabilità di colpire Gyorg sono minime a questa distanza, se non altro vi fa il favore di farvi avvicinare a lui andando a sbattere il suo testone contro il pilastro e facendovi cadere in acqua. Per evitare quest'inconveniente fate un salto all'indietro quando colpisce il pilastro. Ad eccezione che non sia prossimo a colpire il pilastro non lo toccherete minimamente con le vostre frecce (normali, niente gelo, tanto meno fuoco); se non avete un buon tempismo, come Zora dovete prepararvi ad affrontarlo in linea diretta nuotando più veloci di lui quando lo colpirete con le pinne-boomerang, poiché farà uno sprint nella vostra direzione ed è superfluo dire cosa farà di voi quando vi prenderà. Qualunque strada adotterete una volta stordito col primo colpo dovete necessariamente andargli vicino per colpirlo direttamente come Zora; il problema maggiore è che a scontro avanzato ci saranno altri pesci, oltre al principale, a cui pensare. Ricordatevi dello scudo energetico da Zora e se esaurite l'energia ai quattro angoli della vasca ci sono ricariche per la Barra della Magia. Affrontatelo e non demordete, alla fine otterrete il vostro *Portacuore* e i *Resti di Gyorg* [*Gyorg's Remains*].

Dopo il 3° Dungeon

DOPPIA DIFESA

Recatevi alla Fontana delle Fate per ricomporre la Fata Radiosa che vi farà dono della *Doppia Difesa*. Con questo incantesimo subirete la metà dei danni da parte di qualsiasi elemento di gioco.

FRAMMENTI DI CUORE

Dopo l'incontro con Gyorg chi non desidera avere dei Frammenti di Cuore? Recatevi a nord della Grande Baia, nella zona dei pirati, cercando un'imbarcazione ormeggiata presso il cartello delle Gerudo che dice che i turisti non sono i benvenuti. Saliti sulla barca raggiungerete con l'Arpione un gruppo d'isole poco distanti in mezzo alla baia. Parlate col pescatore saltate sull'isolotto centrale, partecipate e vincete il suo gioco per avere il *Frammento di Cuore*.

Per il secondo dovete recarvi a Snowhead e vincere nuovamente Goht, se siete a corto di tempo e magari già alla notte dell'Ultimo Giorno vi conviene tornare indietro un'altra volta, e poi così avete più probabilità di prendere il Frammento di Cuore dalla Banca. Ritornate a parlare con lo spaventapasseri per ripristinare la Canzone dello Spaventapasseri, poi con la Cantica del Volteggio andate direttamente a Snowhead, dal punto dove arriverete tornate indietro e saltate una scarpata, poi fermatevi; guardate verso lo strapiombo con la Lente della Verità per poter vedere le piattaforme su cui andrete a saltare per raggiungere il *Frammento di Cuore*, ma sull'ultima dovete usare la Canzone dello Spaventapasseri e arpionare quest'ultimo per il frammento.

Il terzo lo troverete una volta sconfitto Goht, indi entrate nel Tempio di Snowhead e recatevi immediatamente all'interno della Stanza del Boss. Una volta liberata Snowhead dalla maledizione immergetevi nel lago che è situato tra i due villaggi della montagna (quello con i ponti sospesi dove c'è anche Tingle), poi come Zora camminate sul fondo e aprite il forziere per il *Frammento di Cuore*.

MASCHERA DEL DIRETTORE DEL CIRCO

Quando avrete ottenuto i due frammenti a Snowhead sarà più o meno l'ora del crepuscolo. Bene, da qui andate alla Città dell'Orologio ed entrate nel Milk Bar Latte dopo le 10 PM utilizzando la Maschera Romani; una volta dentro parlate con lo Zora ed eseguite i suoi desideri provando i pezzi del pentagramma con Link nelle sue quattro forme disponibili (normale e tre razze). Al termine della sessione riceverete la *Maschera del Direttore del Circo* [*Circus Leader's Mask*] e completerete due stringhe del Libro. Essenzialmente questa maschera non serve a niente se non a far impietosire i Gorman Bros., ma senza un fine particolare.

VERSO ORIENTE

Se farete tutto quanto è scritto sopra non vi rimane nient'altro da fare che dirigervi in direzione dell'est dove vi aspettano le ultime zone del gioco.

Come solito partite all'alba del Primo Giorno e, senza usare la Conzone del Tempo Invertita, incamminatevi con Epona verso oriente, saltate due cancelli e girate a sinistra dove arriverete a un cimitero.

Cimitero di Ikana

COPRICAPO DEL CAPITANO

Vedrete Dampé il custode girare per il Cimitero di Ikana [Ikana Graveyard], per il momento la sua presenza non è rilevante, girando per il cimitero leggete le iscrizioni sulle tombe, vi riveleranno indizi per il futuro; proseguite alla parte interna del cimitero dove troverete la casa del custode e un enorme Stalchild addormentato. Svegliatelo con la Sonata del Risveglio e comincerà a correre; quello che dovrete fare ora sarà colpirlo con una freccia fermandolo per prendere tempo, ma quando vi avvicinerete a quelle strane costruzioni ai bordi del sentiero, si verrà a creare un muro di fuoco che per spegnerlo sarete costretti a vincere due Stalchild che usciranno dal terreno. Una volta aperta la via continuate ad avvicinarvi al colosso fermandolo con una freccia e colpite gli Stalchild per aprire le brecce. Quando sarà alla vostra portata, colpite il colosso con la spada, da adesso lo affronterete in prima persona ingaggiando una battaglia corpo a corpo. Se sparisce alla vista significa che ha saltato in aria per finirvi addosso con uno schianto a terra, appena vedrete un'ombra attorno a voi andatevene di lì. Se riuscite a finirlo prima che arrivi alla fine del sentiero vi aggiudicherete il *Copricapo del Capitano* [Captain's Hat].

CANZONE DELLA TEMPESTA

Ora bisogna che sia notte, ma se prima volete farvi una risata (con nessun fine al gioco) parlate a Dampé con il Copricapo del Capitano per rimanere sconcertati nello scoprire che il vecchio custode è un valido corridore. Bene è notte. Con il Copricapo del Capitano parlate agli Stalchild e fatevi aprire l'unica tomba dove ci girano attorno. Una volta dentro saltate e passate la porta, qui dovrete sconfiggere tutti i pipistrelli presenti per avere 50 rupie. Ora accendete le tre torce con l'ausilio delle Frece Fuoco. Nella prossima dovrete sconfiggere un Iron Knuckle, dopodiché rammenterete la *Canzone della Tempesta* [Song of Storms].

FRAMMENTO DI CUORE

Ora uscite dalla tomba e fate passare un giorno; la notte del Secondo Giorno parlate nuovamente agli Stalchild che questa volta gireranno attorno ad un'altra tomba, fatevela aprire. Una volta dentro usate la Lente della Verità per rivelare una porta nascosta. Da adesso fino a quando non ritornerete in superficie tenete sempre la Lente della Verità attiva per scoprire le varie insidie invisibili; qui dovrete percorrere uno stretto corridoio con i ragni appesi al soffitto e qualche pipistrello, usare le frecce o l'Arpione è un'idea molto azzecata. Alla fine del corridoio usate una bomba sul muro a sinistra e sconfiggete l'Iron Knuckle dietro alla porta per avere il *Frammento di Cuore*.

AMPOLLA

Per l'ultima Ampolla dovete farvi aprire la tomba che gli Stalchild perlustrano l'Ultimo Giorno. Entrerete nei Sotterranei del Cimitero, troverete Dampé e dovrete parlargli, ma prima toglietevi il Copricapo del Capitano. Usando l'evanescenza di Tatl guidate Dampé, standogli sempre molto vicino, alle cinque zolle di terra presenti nel pavimento; una volta arrivati fatelo scavare e da alcune zolle si sprigionerà una fiamma blu. Fatelo scavare in tutte le zolle e quando ci saranno tre fiamme blu comparirà un fantasma che dovrete sconfiggere per avere l'ultima *Ampolla*. Due fiamme blu sono sul pavimento e l'ultima zolla di terra con la fiamma blu è su uno dei due rialzi, per condurre Dampé fino a là dovete portarlo sulla mattonella di pavimento marrone a sinistra della scala. Presa l'Ampolla suonate la Canzone del Tempo e salvate.

2° CASA DEGLI SKULLTULA

Ora che avete il Copricapo del Capitano potete affrontare nel pieno delle vostre possibilità la seconda casa abitata dagli Skulltula; il posto dove andare è nella Grande Baia, e il luogo che vi interessa è la casa di fianco a quella del pescatore.

2° Casa degli Skulltula

Ricordatevi che se vorrete la vostra ricompensa dovrete prendere i sigilli lasciati dagli Skulltula prima che finisca il Primo Giorno.

Appena entrate, fate detonare una bomba sul muro in fronte a voi per rivelare uno scivolo, lungo quest'ultimo ci sono



due ragni da eliminare, con l'Arpione prendete i loro sigilli, poi scendete. Arrivati in fondo usate una Freccia Fuoco sul soffitto sopra la porta per bruciare una ragnatela, per il sigillo dello **Skulltula** dietro alla ragnatela usate l'Arpione, usatelo nuovamente per andare al di là della recinzione.

Nella prossima stanza ci sono parecchi ragni, ma sfortunatamente sono difficili da uccidere. Con l'Arpione guardate in alto e lungo una trave vedrete le zampe d'un **ragno** muoversi avanti e indietro, colpire le suddette zampe per ucciderlo non è cosa facile se non si ha una buona mira. Un **altro** si vede molto chiaramente sul muro di sinistra mentre si diverte a nascondere il suo corpo dietro alle maschere appese al muro. Fate una capriola sul primo e sull'ultimo vaso della fila per altri **due** ragni; ora scendete, ma a metà scala fermatevi per usare l'Arpione proprio in fronte voi dove dovrete vedere un **ragno**

camminare in un interstizio sotto il tetto. Raggiunta la fine delle scale girate indietro e la caraffa più vicina alla porta nasconde un altro **ragno**, in fondo alla stanza è presente un buchino nascosto da due ragnatele, bruciatele con due Freccie Fuoco e usate l'Arpione per il **ragno** al suo interno. Sulla pila di casse a fianco del buco c'è un'anfora con un **ragno** al suo interno; sembra una sciocchezza ma una volta scoperto usate l'attacco frontale con salto per vincerlo, altrimenti non ce la farete facilmente. Un altro **ragno** è sul muro a fianco della porta più lontana, a volte si nasconde dietro alla maschera. Sarete a quota dodici quando li avrete sconfitti tutti in questa stanza, ora tornate su ed entrate nella porta coperta da una ragnatela al piano superiore di fianco a quella d'entrata. Entrerete in una biblioteca, ma prima indossate il Copricapo del Capitano e non uccidete gli Stalchild. **Uno** dei ragni lo trovate nel sottotetto alla vostra destra appena entrati, per colpirlo dovrete salire sugli scaffali a lui più vicini arrampicandovi sulle mensole vuote e mettendovi a fianco dello Stalchild. Senza scendere saltate di ripiano in ripiano per prendere un altro **ragno** su uno di questi in fondo alla stanza. Altri **due** si nascondono dietro ai quadri, uno è facile mentre il secondo lo potrete colpire sono in cima alla libreria perché in fondo ad un buchino. Un altro si trova all'interno d'un buchino dietro gli archivi proprio contro il muro dov'era il primo, spostate gli archivi e colpite il **ragno** con l'Arpione. A questo punto ve ne mancano **due**, si trovano dietro uno scaffale solitario contro un muro, spostate lo scaffale per raggiungere i ragni. Ne avrete 19.

FRAMMENTO DI CUORE

Ora usate il Copricapo del Capitano per parlare agli Stalchild; vi comunicheranno informazioni molto preziose sotto forma di codici, ricordate il colore e il numero che ogni scheletro vi comunicherà (ad esempio che il "rosso" va colpito per primo, oppure per terzo).

Adesso uscite dalla biblioteca ed entrate nella porta in fondo alle scale, la prima che incontrate tenendo sempre indosso il Copricapo del Capitano. Vi troverete in una specie di "sala conferenze". Parlate agli Stalchild e rammentate quanto vi dicono; ora colpite le maschere sfarzose che adornano la stanza nell'ordine suggerito dagli Stalchild. Se scoccherete le vostre frecce alle maschere nell'ordine suggerito avrete il vostro **Frammento di Cuore**.

ALTRI RAGNI

Adesso pensiamo ai ragni. Dietro ad un quadro c'è il **sigillo** che cercate, un ennesimo **ragno** è nell'interstizio tra muro e soffitto sopra la porta, per colpirlo salite sul tavolo. Da qui usate anche l'attacco Goron in salto per far cadere altri **tre** ragni dal lucernario appeso al soffitto. Un altro **ragno** è dentro una caraffa da cui uscirà grazie ad una capriola.

Quando sarete a quota 25 recatevi nell'ultima porta ancora da oltrepassare e visitate l'ultima stanza con gli ultimi 5 ragni; per oltrepassarla usate una Freccia Fuoco o un Bastone Deku.

Sembrirebbe una specie di magazzino! Il muro in fondo nasconde qualcosa: guardatelo di profilo salendo sulle casse a destra e troverete un **sigillo**. Guardate le casse presenti, due di queste differiscono dalle altre per aspetto esteriore, fate una capriola contro di queste per avere, nella prima un **ragno**, nella seconda un passaggio segreto che vi porta a... un **ragno**. Sul soffitto dietro ad una ragnatela c'è il penultimo **ragno**; e l'ultimo lo trovate sul sottotetto, sopra la grata di legno, per salire arrampicatevi sul cumulo di casse a fianco del passaggio segreto e arpionate il mirino su uno dei muri, il **ragno** è dentro un vaso.

PORTARUPIE GIGANTE

Ora che avete preso 30 sigilli recatevi all'ingresso della casa e salite lo scivolo, fatelo il più possibile in linea retta, non fermatevi mai e fatelo col Bunny Hood. Parlate col tizio all'entrata (ci sarà solo s'è ancora il Primo Giorno) e vi darà il **Portarupie Gigante** [*Giant Wallet*], la sua capienza massima è di 500 rupie.

Altre sotto-ricerche

MASCHERA DELLA NOTTE ETERNA

Adesso che avete il Portarupie Gigante potete prendere un'altra maschera semplicemente comprandola. Prima di tutto andate alla Città Settentrionale alla mezzanotte del Primo Giorno e sventate il furto di Sakon alla vecchia che all'inizio del gioco vi donò la Maschera Scoppio. Ora con la Canzone del Tempo Compressa andate avanti nel tempo fino alla notte dell'Ultimo Giorno dopo aver riempito il vostro Portarupie, poi andate al Negozio delle Curiosità nella Città Occidentale e comprate per 500 rupie la **Maschera della Notte Eterna** [*All-Night Mask*]. A scapito del nome, questa maschera ha il potere di non farvi addormentare mentre ascoltate un racconto particolarmente lungo e noioso, facendovi rimanere attenti alle vicende narrate.

FRAMMENTI DI CUORE

Due tra i frammenti più facili da prendere in tutto il gioco, una volta comprata la costosa maschera. Quello che dovrete fare è stare a sentire il racconto di una tizia.

Granny, la nonna della locandiera Anju, è sempre nella sua stanza, parlatele con la Maschera della Notte Eterna indosso e fatevi raccontare il primo racconto; il **Frammento di Cuore** lo riceverete rispondendo correttamente alla sua domanda alla fine della storia (prima opzione). Il secondo **Frammento di Cuore** lo prenderete sempre da lei facendovi raccontare anche la seconda narrativa, sempre con la maschera indosso, e sempre rispondendo in maniera consona (seconda opzione).

MASCHERA DI DON GERO

Andate al Villaggio Goron sulla montagna di Snowhead ed entrate nel santuario, come Goron suonate la Ninnananna Goron al bambino, una volta addormentato le torce accanto a lui s'accenderanno, con un Bastone Deku accendete tutte

le altre torce nella stanza d'ingresso, siate svelti poiché dopo un po' i fuochi si estingueranno; quando tutte le torce saranno attive il candeliere gigante al centro della cupola s'accenderà e comincerà a roteare. Quel che dovrete fare è soltanto usare l'attacco in corsa da Goron sul tappeto ghiacciato e, per mezzo della rampa, saltare ad attacco caricato andando a schiantarsi sul candelabro. Quando tutte le anfore con i bracieri saranno distrutte dall'ultima di queste uscirà una specie di cotoletta di pietra; portatela al Goron al Villaggio Montano in cima alla cascata ghiacciata, lanciategli la cotoletta e vi cederà la **Maschera di Don Gero [Don Gero's Mask]**. Con questa maschera potete parlare a tutte le rane di Termina, ed è proprio quello che adesso farete.

LE RANE E I CONTRATTI DI PROPRIETÀ

In primis la cosa da fare è tornare nuovamente indietro nel tempo e suonare la Canzone del Tempo Invertita per avere più tempo materiale, poi procurarsi nuovamente la Lacrima di Luna e barattarla col Deku per il Contratto di Proprietà della Città [Land Title Deed]. Ad eccezione di quando bisogna parlare alle rane, in tutta la sotto-ricerca è fortemente consigliato muoversi col Bunny Hood. Ora pensiamo alle rane! Dalla città muovetevi fino al Lavatoio e parlate con la Maschera di Don Gero equipaggiata alla rana; dopo che sarà sparita usate la Cantica del Volteggio per andare alla Palude Meridionale. È giunto il momento di parlare col Deku sulla palafitta, andate da lui e barattate il contratto col Contratto di Proprietà della Palude [Swamp Title Deed], poi usate il fiore per prendere il **Frammento di Cuore**, infine percorrete a nuoto tutta la palude e nella zona con i fiori giganti dopo la grotta della cascata troverete una rana su un ramo a pelo d'acqua, parlate anche con lei. Ora andate a Woodfall ed entrate nel tempio. La cosa brutta è che dovrete rifarlo almeno fino ad accedere alla stanza che v'interessa. Per fortuna avete mantenuto bussola e mappa e guardando quest'ultima la stanza in questione è avanti, poi destra, poi ancora in alto sul vostro stesso piano; cercate d'entrarci. Con gli strumenti presi successivamente a questo dungeon arrivarci sarà solo questione di tempo; nella stanza con il fiore meccanico saltateci sopra e usate una Freccia Fuoco per attivarlo, attraversate la porta che v'interessa, poi con una freccia colpite l'occhio per far salire il Fiore Deku ed accedere alla stanza col Gekko, sconfiggetelo nuovamente per avere la rana con cui dovrete parlare. Suonate la Cantica del Volteggio per tornare all'entrata del dungeon, suonatela nuovamente una volta fuori per andare al Villaggio Montano.

Tornate al Villaggio Goron e andate dal Deku, parlandogli come un suo simile baratterete il vostro contratto per il Contratto di Proprietà della Montagna [Mountain Title Deed], usate il Fiore Deku per prendere il **Frammento di Cuore**. Adesso recatevi al Salone Zora ed entrate nella stanza col Deku, parlategli come Goron e il vostro diventerà il Contratto di Proprietà dell'Oceano [Ocean Title Deed], usate il Fiore Deku per il **Frammento di Cuore**. Ora uscite ed andate nel Tempio della Grande Baia. Attivate il generatore giallo e andate dal rotore, recatevi dove era custodita la bussola e da qui entrate nella stessa stanza dove avevate incontrato il secondo Gekko anche questo a guardia della Chiave del Boss, quando sarà passato a miglior vita vi lascerà far salotto con la rana. Tornate all'ingresso con la solita melodia e salite sulla tartaruga gigante dopo averle parlato, poi tramite la solita melodia tornate a Snowhead, entrate nel tempio e vincete Goht; una volta che la primavera sarà ritornata, parlate alle rane del Villaggio Montano, dopo l'intermezzo avrete un altro **Frammento di Cuore**.

Ora andate verso oriente e con Epona attraversate il sentiero che porta al cimitero, ma questa volta fermatevi prima della deviazione per esso e parlate allo spirito in cima alla rupe, parlategli un'altra volta con la Maschera di Garo e questi farà sorgere dal terreno un ramoscello che arpionerete per procedere lungo il sentiero fino al cambio d'area. Quando sarete al Canyon di Ikana [Ikana Canyon] toglietevi la Maschera di Garo se l'avete ancora indosso e procedete verso destra, oltrepassate una galleria e giungerete all'ultimo Deku, parlategli come Zora e dategli il contratto in vostro possesso per avere 200 rupie e il **Frammento di Cuore** dall'altra parte del canyon. Adesso ricordandovi questo posto, tornate al Primo Giorno.

KAFEI & ANJU – PARTE SECONDA

È giunto il momento di completare la sotto-ricerca più lunga e complicata di *Majora's Mask*!

Iniziate la sotto-ricerca come nella parte prima e proseguite come da copione, ma questa volta dopo aver consegnato il ciondolo ad Anju, fate in modo di ritrovarvi al Canyon di Ikana entro le 6 PM dell'Ultimo Giorno, recandovi nello stesso luogo dov'era il Cespuglio Deku; dietro alle rocce vi aspetterà Kafei, nascondetevi con lui aspettando che il ladro Sakon entri nel suo nascondiglio, meglio che prima del suo arrivo abbiate indosso la Maschera di Pietra. Ora è fortemente consigliato rallentare il corso del tempo con la Canzone del Tempo Invertita prima di entrare nel nascondiglio di Sakon. Potete anche usare la Canzone del Tempo Compressa fino alle 6 del pomeriggio dell'Ultimo Giorno se non volete aspettare molto a lungo, ma in questo caso farete bene ad essere fisicamente già dietro alle rocce insieme a Kafei considerato che di lì a poco Sakon farà la sua apparizione per poi aprire il passaggio segreto del suo nascondiglio seguito a ruota da Kafei, e voi dovrete entrare in tutta fretta dietro ai due.

Ciò che avverrà qua dentro sarà molto scenografico! Kafei attiverà a sua insaputa il meccanismo di difesa che protegge la Maschera del Sole, motivo per cui Kafei è qui. Insieme a lui Link dovrà cercare di salvarla cooperando con Kafei per impossessarsi della maschera. Voi dovrete usare entrambi i personaggi, dapprima con Kafei il vostro scopo sarà di spingere il blocco superiore sul pulsante per terra. Poi a Link toccherà eliminare un Deku Baba, poi ancora a Kafei, camminare sul blocco blu non calpestando quelli rossi perché fanno accelerare il nastro trasportatore su cui la maschera è poggiata, ma bensì su quelli gialli che lo fanno rallentare; ancora a Link tocca eliminare due Deku Baba. Infine a Kafei col compito di spostare i blocchi in modo tale da posarne uno su quello blu, vi toccherà anche premerne uno rosso. Per ultima cosa aprite la porta di Kafei permettendo a Link di eliminare il lupo. Alla fine del nastro posate i due personaggi sugli interruttori blu per aver salva la Maschera del Sole con cui Kafei farà ritorno alla Città dell'Orologio. Cercate di

non far cadere la Maschera del Sole nel buco, se così fosse sarete costretti a ripetere tutta la sotto-trama ritornando al Primo Giorno: avete solo una possibilità.

Fate ritorno anche voi alla Città dell'Orologio con la Cantica del Volteggio; suonate la Canzone del Tempo Invertita per far ritornare il tempo allo suo scorrimento naturale, recatevi alla Locanda Stock Pot. Entrate nella prima camera sul piano superiore dove ci sarà Anju che aspetterà il suo innamorato. Aspettatelo anche voi insieme a lei. Con molto sangue freddo. Quando mancherà un'ora e mezza all'apocalisse (un minuto e mezzo reali), Kafei entrerà in camera e patirà un intermezzo alla fine del quale riceverete la **Maschera della Coppia** [*Couple's Mask*].

Ora potete finalmente richiamare a voi il potere dell'Ocarina del Tempo e tornare indietro al Primo Giorno e salvare. Mai come adesso siete mai stati contendi di suonare la Canzone del Tempo.

FRAMMENTO DI CUORE

Con la Maschera della Coppia indosso, entrate nel municipio e parlate al sindaco Dotour, dopo un intermezzo riceverete un altro **Frammento di Cuore**; e avrete anche completato il Libro dei Bomber.

Verso il Regno di Ikana

Ora avete tutto ciò che potevate prendere prima di dirigervi verso la zona di Termina ancora non visitata. Appena uscite dal Portone all'alba del Primo Giorno recatevi al Canyon di Ikana, prima con Epona, poi con la Maschera di Garo e l'Arpione. Vi conviene però, prima di muovervi, di prelevare qualche centinaio di rupie dalla Banca e ripristinare la Canzone dello Spaventapasseri.

Canyon di Ikana

A differenza di prima, adesso dirigetevi verso il fiume e scoccate due Frece Gelo sugli Octorok per usarli come piattaforme per salire lungo la pendice del canyon usando anche l'Arpione, arrivati in cima una statua di gufo è pronta per voi.

L'erba di fianco alla statua regala sempre una fatina; per averle, dopo averne presa una, entrate in una casa o cambiate locazione. Quando ritornerete la fatina sarà pronta dopo aver tagliato il medesimo ciuffo d'erba. Il sistema è lo stesso per quanto concerne i tre ciuffi d'erba più avanti, i quali regalano bombe frecce e energia magica.

Più avanti troverete Tingle impegnato nel suo passatempo preferito, per 20 rupie vi darà la mappa della zona compresa la Torre Rocciosa e per 40 la mappa della Città dell'Orologio.

DEVIAZIONE

Ora però vi tocca fare una piccola deviazione, perché così come siete equipaggiati non potrete fare molto. Nella lista della spesa ci sono: 5 Fagioli Magici, un'ampolla di latte, che troverete in vendita per 50 rupie dai Gorman Bros., e due d'acqua; inoltre assicuratevi di avere con voi almeno 10 Noci Deku e 10 bombe, le noci le trovate vincendo i Deku Baba nella palude ma anche comprandole alla Città dell'Orologio, tappa obbligatoria perché dovrete comprare anche un Barile Incendiario; e recatevi anche nel negozio "normale" gestito da un tizio che si gratta sempre la schiena, nel rio d'acqua che ha nel negozio c'è un pesce, prendetelo. Inoltre sarebbe meglio se aveste con voi anche qualche Pozione Magica per quando esaurirete la Barra della Magia. Quando avete ultimato la lista della spesa tornate al Canyon di Ikana con la Cantica del Volteggio.

MASCHERA GIBDO

Adesso che siete ritornati ad Ikana seguite il letto del ruscello in secca fin dentro la caverna. All'interno troverete un fantasma che vi farà il favore d'essere degno del Regno di morte di Ikana, avete due alternative: o fuggire prima che i cuori s'esauriscano, o suonargli al suo cospetto la Canzone della Tempesta. Se non farete i codardi il ruscello ritornerà a vivere e il mulino girerà permettendo ai megafoni di trasmettere una melodia che è capace di allontanare i Gibdo che circondano la casa (attirati da un loro simile all'interno). La casa aprirà la porta e voi romperete la maledizione sul fantasma dentro la grotta, il quale vi implorerà di conoscere il loro re nell'Antico Castello di Ikana [Ancient Ikana Castle], quest'ultimo sarà capace di impartirvi la melodia che vi permetterà di scalare la Torre Rocciosa e sconfiggere l'entità mascherata sulla sua apice che condannò il Regno di Ikana alla morte.

Per il momento andate dentro la casa. Per farlo aspettate che esca una bambina oppure attiratela fuori con la detonazione di una bomba, poi entrate voi. Ricordatevi di non farvi vedere, indi è consigliato l'uso della Maschera di Pietra.

Una volta dentro, scendete le scale e avanzando vi ritroverete uno pseudo-Gibdo; se lo attaccherete entrerà in corsa la bambina e vi cacerà di casa dicendovi che quello è suo padre (con una scena molto triste per un videogioco). Ciò che dovrete fare sarà suonare la Canzone di Guarigione per liberarlo dalla tortura che ha subito a causa di un suo esperimento andato a male, oggetto degli studi: i Gibdo (con una scena altrettanto triste).

Pamela, la bambina, riavrà suo padre, e voi avrete la **Maschera Gibdo** [*Gibdo Mask*] con la quale potrete parlare ai Gibdo convinti che siate un loro simile.

IL POZZO

Uscite e rientrate nella casa, parlate con i due abitanti oltre che al poster di Gibdo appeso al muro; vi diranno informazioni utili.

In seguito recatevi sulla cima della collina ed entrate nel pozzo, scendete ed equipaggiatevi con la Maschera Gibdo.

Sotto il Pozzo

Entrando e parlando col Gibdo di fronte a voi questi vi chiederà la Pozione Curatutto, ma voi dovrete parlare al Gibdo alla vostra destra che vi chiederà 5 Fagioli Magici. Proseguite attraversando la porta e state attenti a sinistra, avanzando un nemico molto famoso cadrà dall'alto: Wallmaster. Andate a parlare al Gibdo più lontano e dategli 10 Noci Deku, poi sempre a quello più lontano portate 10 bombe. Ora dovete sconfiggere il Big Poe e chiudere la sua essenza in un'ampolla. Tornate indietro, e ancora indietro fino alla stanza con il Wallmaster, parlate al Gibdo e dategli il pesce, nella prossima stanza continuate ad andare dritto e al Gibdo in fondo dategli lo spirito del Big Poe. Avanzate evitando le trappole e i Wallmaster, al Gibdo date il latte e avrete finito con il pozzo raggiungendo l'ultima stanza con qualcosa di molto utile.

SCUDO SPECCHIO

Quel che dovrete fare è entrare e accendere le torce con le Frecce Fuoco per prendere possesso dello *Scudo Specchio* [*Mirror Shield*], ma lo Scudo dell'Eroe [Hero's Shield] che fine fa?

Riflettete la luce sul Sole raffigurato sul muro e comparirà una scala, riflettete la luce anche sul blocco col Sole raffigurato e questo scomparirà. Adesso potete uscire dal fondo del pozzo.

Antico Castello di Ikana

Siete nei giardini del castello, entrate nell'edificio tramite il portone principale, se volete vedere di tutto e morire in tutta tranquillità indossate la Maschera Gibdo per veder ballare i ReDead (!!!) nella stanza principale. Scrutate le colonne per vedere un occhio cristallizzato dal ghiaccio, con una Freccia Fuoco la porta a nord s'aprirà, o quella a sud, dipende quale occhio colpite; prima passate a nord.

Qua dovete colpire il cristallo, poi come Deku usate i fiori per salire sulla colonna a lato dove c'è l'interruttore per la porta successiva, ma attenti al soffitto che crollerà dopo un po', se non volete diventare una frittella entrate in un fiore, aspettate che il soffitto s'abbassi, poi emergete spingendolo nuovamente in alto. Nella prossima stanza dovrete usare ancora le vostre abilità di Deku; lo scopo è di premere l'interruttore sulla sinistra, ci potrete arrivare facilmente con il Fiore Deku, ma per andarcene vi serve la Lente della Verità, prima di scendere dalla piattaforma invisibile scoccate una freccia al ragno sul soffitto, poi da qui tornate all'entrata con un bel salto. Adesso usate il Fiore Deku per svolazzare fino all'altra parte, per le mine appese colpitele con l'Arpione cercando di farle scontrare tra loro esplodendo. Avanzate fino a salire le scale e ritrovavi sulla terrazza esterna.

FRAMMENTO DI CUORE

Sporgetevi dal parapetto e camminateci sopra, ignorate il frammento e continuate a camminare fino a quando non vedrete altri due Fiori Deku che userete per calpestare l'interruttore sulla colonna. Ora tornate indietro senza cadere e colpite il cristallo, poi con un salto ben calibrato saltate sul Fiore Deku e da Deku volate di colonna in colonna fino a raggiungere il settultimo *Frammento di Cuore*. Sono sempre meno.

Adesso cadete e rientrate nella stanza principale, scoccate un'altra Freccia Fuoco sull'altro occhio cristallizzato per aprire la porta sud.

VERSO LA SALA DEL TRONO

Qua, grazie al blocco che avevate spostato poc'anzi, filtrerà della luce dal soffitto (in caso sia notte sarà la luce della Luna), usate lo Scudo Specchio per defletterla e colpire il Floormaster e il blocco del Sole. Sempre con la Maschera Gibdo vedrete altri ReDead ballare il kasaciò. È di nuovo il turno di un altro Wizrobe, che in quest'occasione anziché lanciaarvi saette di ghiaccio vi scaglierà palle di fuoco, mentre il resto dei suoi movimenti sono uguali a quanto già visto. Dopo averlo vinto continuate sulla vostra strada e vi ritroverete nuovamente sulla terrazza, qui usate il Barile Incendiario per fare un bel buco nel terreno a livello delle crepe segnalate da Tatl. Adesso cadete e sarete nuovamente nella stanza principale; e questa volta potrete andare direttamente dritto colpendo il blocco del Sole con la luce deflessa dallo scudo.

ELEGIA DEL VUOTO

Nella sala del trono dovrete affrontare 3 Stalfos: i primi due in vita erano validi guerrieri del regno di Ikana e guardie del re, il quale è il terzo Stalfos.

Dopo un breve dialogo affronterete contemporaneamente i primi due Stalfos; potrete atterrarli quanto volete ma torneranno in piedi di lì a poco se non li colpite indirettamente con la luce del Sole (o della Luna): bruciate con le Frecce Fuoco le tende che oscurano la sala poi atterrate i due guerrieri, in seguito colpite il loro corpo con la luce deflessa dallo Scudo Specchio. Vinti i primi due sarà la volta del re. Questi attaccherà rimanendo molto di più sulla difensiva, cercate di sorprenderlo di spalle aiutati dalla luce. Dopo aver accusato un certo quantitativo d'offensiva la sua testa si staccherà dal corpo il quale diverrà incorporeo. Concentratevi sulla testa e non demordete, cercando di deflettere la luce su di essa. Dopo che l'avrete vinto s'attiverà un altro intermezzo nel quale Link apprenderà l'*Elegia del Vuoto* [*Elegy of Emptiness*], melodia capace di creare statue "vuote" di sentimenti e cuore a somiglianza del vostro aspetto fisico; considerando che potete trasformarvi in altre tre razze questo significa che potete creare quattro diverse statue di voi stessi.

Verso la torre

FRAMMENTO DI CUORE

Ora col castello di Ikana avete finito. Uscite fuori e nei giardini suonate la Cantica del Voteggio per tornare al canyon. Qui, se volete in seguito far ritorno al castello senza dover andare sotto il pozzo, correte verso il portone principale ed entrate nella fessura a lato, ora colpite il cristallo e deviate la luce verso il blocco del Sole; così potrete avere libero accesso al castello dal canyon.

Nel canyon cercate una capanna con un cartello all'esterno, entrate. Dentro dovete, pagando 30 rupie, sconfiggere 4 Poe di seguito in meno di 3 minuti; prima uno, poi due insieme, infine ancora uno, però l'ultimo si sdoppia in quattro, l'originale è riconoscibile dai cloni perché fa un movimento in più quando appare insieme agli altri. Se uscirete vittoriosi dalla sfida riceverete il sestultimo **Frammento di Cuore**. Coraggio, manca poco ad averli tutti.

Se non riuscite da subito potete anche provare più tardi. A differenza di molte altre situazioni nel gioco, questa gara è sempre disponibile in tutti i tre giorni.

L'ULTIMO DUNGEON

Adesso andate dietro la casa dei Gibdo ed entrate nella capanna dove, con vostra sorpresa, troverete una Fontana delle Fate. Parlate con le fatine e uscite, ora dirigetevi dietro di voi ed entrate nella torre.

Torre Rocciosa

Vostro scopo è raggiungere il palazzo in cima alla torre.

Dopo aver saltato le piattaforme, sul pulsante che troverete sul pavimento, suonate l'Elegia del Vuoto per creare una copia di voi stessi, capace di tener premuto il pulsante. Usate l'Arpione per salire di livello e suonate un'altra volta l'Elegia del Vuoto con un'altra vostra forma. Ricordate di usare le vostre forme con la melodia in maniera ciclica perché l'elegia ha il potere di creare un solo manichino per volta della medesima forma (non potrete avere due statue di Zora ad esempio); evitate di creare la statua da Deku, il pulsante non si schiaccerà per via della troppa leggerezza della creatura.

Alla terza statua cambiate versante della torre. Dall'altra parte troverete una fila di pulsanti, ma anche se non li attivate potete comunque salire, cosa che farete subito; da questo momento le tre piattaforme che avevate utilizzato saranno sostituite da altre tre, la prima delle quali sarà mobilitata dal prossimo pulsante, ricominciate il ciclo di forme per spostare la prima e salire, poi spostate la seconda e salite per spostare la terza, adesso cambiate nuovamente versante.

La prossima fila di pulsanti fa le veci della precedente comandando i tre blocchi usati poco prima. Se guardate alla vostra sinistra Tatl volerà lontano segnalandovi indirettamente che dovete usare la Canzone dello Spaventapasseri per raggiungere una rientranza con molte anfore e un Redead a guardia di queste. Quando finite, tornate a fare la scalata arpionando di volta in volta i vari bersagli per salire. Anche da questa parte del versante c'è una rientranza raggiungibile con la Canzone dello Spaventapasseri. Quando sarete giunti alla vetta troverete una statua di gufo e altri tre pulsanti da attivare. Adesso potete aver l'accesso all'edificio in fronte a voi, ma prima di recarvi all'interno suonate la Canzone del Tempo e salvate, anche se il tempo a vostra disposizione è relativamente grande. Andate a comprare un'ampolla o due di Pozione Magica un Fagiolo Magico e prendete un po' d'acqua (due ampolle), poi tornate qua con la Cantica del Volteggio e ricordatevi di suonare anche la Canzone del Tempo Invertita, se volete avere già da subito qualche strumento quantificabile rimediate con la Canzone dello Spaventapasseri e recatevi sulle sporgenze piene di anfore, oppure tagliate i ciuffi d'erba vicino alla statua di gufo di Ikana.

Quando avrete finito entrate nell'ultimo tempio: il Tempio della Torre Rocciosa [Stone Tower Temple].

4. Tempio della Torre Rocciosa

Se il primo era relativamente semplice, questo è relativamente molto più complesso di quanto sembri inizialmente.

Dopo aver dato un'occhiata in giro già in questa stanza noterete qualcosa che non va, alcuni aspetti dell'edificio sembrano capovolti, il ceppo di Majora è sopra di voi inutilizzabile in quella posizione e l'atmosfera generale avvolge il tutto di un velo onirico.

La prima cosa da fare è scoccare una freccia all'occhio sulla statua che contempla la stanza per avere la **prima** Fatina Smarrita. Ricordatevi sempre di indossare la Maschera della Fata Radiosa ogniqualvolta entrerete in una nuova stanza.

MAPPA DEL DUNGEON

Dirigetevi alla porta a sinistra rispetto alla vostra entrata nella stanza. Anche la prossima è molto ambigua. Prima di tutto fate detonare una bomba sul muro in fronte a voi per rilevare una nicchia con delle casse grosse, due più piccole e un forziere appeso al soffitto (!!!). Frantumate la casse grosse con una capriola e le due casse piccole mettetele su due interruttori sparsi per la stanza, su quello più grosso usate l'Elegia del Vuoto come Goron; posizionandovi sull'ultimo interruttore aprirete la grata che lascerete aperta con l'Elegia del Vuoto. Vi ritroverete in un piccolo cortile pensile, al centro del quale c'è un quadrato di terra dove dovete far brillare una bomba.

Nella nuova stanza fate sparire il blocco con lo Scudo Specchio e indossate la Maschera Goron con la quale potrete

attraversare la piscina di lava e raggiungere la **Mapa del Dungeon**. Sconfiggete gli Armos e avrete la prima chiave. Ora guardate il soffitto e cercate un appiglio per l'Arpione, una volta trovato avrete la **seconda** fatina, adesso potete salire le scale e usare la chiave sulla porta chiusa che troverete.

BUSSOLA

In questa stanza usate la vostra trasformazione in Zora per andare dall'altra parte della vasca, per salire cercate di fare un balzo fuori dall'acqua col giusto tempismo per rotolare sull'asciutto, oppure fatevi prendere dalla mano blu lì di fianco. Nel forziere troverete la seconda chiave, lanciate una bomba al di là della recinzione per colpire il cristallo e far apparire un forziere che aprirete più avanti. Ora reimmergetevi e proseguite per il tunnel subacqueo. Nella prossima vasca camminerete sul fondo per attivare un interruttore, che farà comparire un forziere irraggiungibile, e risalirete in superficie uscendo dall'acqua. Da una parte vedrete una porta chiusa, dall'altra uno specchio. Sopra lo specchio c'è un occhio coperto da uno strato di ghiaccio, con una Freccia Fuoco comparirà un altro forziere sottosopra. Noterete che se farete deviare la luce sullo specchio questi non irraderà direttamente la roccia del Sole, ma caricherà lo specchio di luce, una volta caricato, correte verso il cono di luce che s'andrà a formare e con questo colpite la roccia per dissolverla. Al di là troverete la **Bussola**. Se varcherete quella porta ritornerete all'ingresso del tempio, piuttosto aprite la porta chiusa che notaste prima.

VERSO LO STRUMENTO

La prossima stanza è un gioco di specchi. Per prima cosa come Goron colpite la colonna centrale per far filtrare un cono di luce, poi deflettete la luce sul primo Sole del gruppo di destra per un forziere con dentro la **terza** fatina. Ora caricate gli specchi e usate la loro luce per vaporizzare i blocchi, dietro a quello di destra ci sarà la **quarta** fatina, mentre dietro a quello più lontano prosegue il vostro sentiero. Per rendervi le cose pi facili usate la Maschera di Pietra per evitare di essere attaccati.

In questa stanza trasformatevi in Goron e cadete di sotto dove vi aspetta un interruttore da premere con l'attacco a terra da Goron, ora, molto velocemente, rotolate dalla parte opposta e state attenti ai pilastri, quando arriverete a premere il secondo interruttore un forziere diverrà disponibile. Tornate indietro e salite le scale di fianco al primo interruttore, ora come Deku sorvolate la vasca di lava e aprite il forziere reso disponibile per avere la **quinta** fatina. Tornate indietro e sorvolate interamente la vasca, è molto difficile arrivare all'ultima ventola quindi cercate di effettuare la curva prima di prendere lo slancio dalla seconda, in modo tale da essere già allineati per la terza e non perderete ulteriore tempo. Atterrati aprite il forziere per la **sesta** fatina. Passate la porta e affronterete il primo miniboss.

GARO MASTER

Come dice il nome costui è il maestro di tutti i Garo incontrati a Ikana se indossata la Maschera di Garo. Se provate a sconfiggerlo come fosse un Garo normale è futile aspettarsi che ceda il passo. Ciò che dovete fare è schivare il suo attacco frontale per poi attaccarlo da dietro; attenzione a quando scompare, riappare subito dopo per attaccarvi di sorpresa, ma non ci riuscirà se vi muoverete in continuazione. Alla sua resa vi dichiarerà il segreto del tempio e del mistico cristallo al suo ingresso, in più avrete le potenti **Frecce Luce [Light Arrow]**.

Continuate per la prossima stanza dove dovrete passare sopra una passerella; usate l'Arpione sull'essere di guardia. Passata la porta vi ritroverete nella vasca d'acqua di poc'anzi, usate le neo-prese Frecce Luce sull'occhio della prossima creatura per vincerla e prendere la **settima** fatina. Passate la porta e ritornerete all'ingresso. Usate una Freccia Luce sul Sole per far apparire un altro forziere appeso. Ora ritornate nella stanza della vasca (prendete la strada di sinistra guardando la mappa) e scoccate una Freccia Luce sul blocco del Sole per arrivare al forziere con l'**ottava** Fatina Smarrita.

Adesso uscite dal dungeon.

IL TEMPIO CAPOVOLTO

Ripristinate la posizione delle piattaforme suonando l'Elegia del Vuoto nelle vostre tre forme sugli interruttori. Poi saltate sulla prima piattaforma e con una Freccia Luce colpite il mistico cristallo rosso che capovolgerà tutto il tempio e la torre. Prima di rientrare all'interno del tempio, piantate un Fagiolo Magico sul terreno soffice di fianco a voi e con l'acqua volate sul livello superiore dove vi aspettano una rupia d'argento e 10 Bombechu, usate l'altro fagiolo che trovate per ritornare di sotto e rientrare nel tempio.

Adesso stando attenti a non cadere di sopra in cielo (???) camminate sulla sottile passerella in fronte a voi per prendere la **nona** fatina. Adesso muovetevi verso destra e passate la porta. Scoccate una Freccia Luce sul blocco e vi ritroverete nella versione capovolta della vasca verticale con l'acqua che ovviamente sarà sparita.

Usate il Fiore Deku per volare a destra. All'apice della colonna d'aria ci sarà una piattaforma con un blocco da tener premuto con l'Elegia del Vuoto, prima di usare il Fiore Deku scoccate una Freccia Luce sul Sole sotto al forziere reso raggiungibile che conterrà la **decima** fatina. Per raggiungerlo andate dritti nell'altra colonna d'aria. L'**undicesima** fatina la trovate nel forziere dentro una nicchia, per la precisione è la nicchia più bassa, per raggiungerlo buttatevi di sotto (senza cadere nei buchi) poi come Deku andate dentro la colonna d'aria centrale e dirigetevi verso il forziere. Ora entrate nel corridoio che in precedenza era il condotto dell'acqua e calpestate l'interruttore, apparirà un forziere con una chiave. Considerando che non potrete avanzare perché una mano blu vi rispedirà indietro salvandovi la vita (altrimenti cadrete in cielo), usate la chiave precedentemente presa per aprire la porta chiusa al piano più alto dello stanzone. Buttatevi da Deku nella colonna d'aria a sinistra rispetto al forziere e automaticamente leverete fino alla porta.

Questa stanza è molto singolare, dall'alto cadranno delle rocce provenienti dalla vasca di lava che rimane appesa al pavimento. Voi dovrete colpire con una Freccia Luce il cristallo rosso per ribaltare la stanza e attraversare il laghetto

come goron, poi ricolpire il cristallo per ritornare alla posizione capovolta e attraversare la porta.

Questa stanza è stata ben progettata per far venire il mal di testa a molte persone. Dovrete spingere l'unico blocco presente sulla piastrella incavata con il simbolo di Majora. Per evitare di essere disturbati indossate la Maschera di Pietra di modo che i ChuChu non vi infastiscano. Cominciate a spingere il blocco di pietra verso il bordo interno della stanza, capovolgetela con la Freccia Luce e trasportate il blocco verso il punto dove dev'essere posizionato, poi ricapovolgete e portatelo al suo posto. Dopo vari tentativi avrete la porta accessibile e potrete varcarla. Saltate sul blocco di Majora e poi con un balzo affronterete un Wizrobe.

Questa volta lo dovete affrontare con i blocchi di roccia infuocata che cadono dal pavimento soprastante; per evitare quest'ulteriore pericolo non andate nella zona di soffitto sotto la lava, riconoscibile da un piccolo dislivello. Finito il Wizrobe apparirà un forziere che dovete arponare, dentro troverete la **dodicesima** Fatina Smarrita. Scendete le scale lì accanto.

Sarete nel giardinetto pensile visto all'inizio del dungeon. Usando le capacità aeree da Deku guidate Link oltre il baratro evitando i tre Poe, altrimenti cadrete in cielo. Arrivati dall'altra parte usate il Fiore Deku per volare nella nicchia alla vostra destra e rientrare nell'incavo con gl'interruttori a pressione costante. Indossate la Maschera di Pietra per non essere colpiti dai guardiani del tempio: gli Armos oscuri. Andate in fondo e con l'Elegia del Vuoto premete il pulsante. Presa la chiave dal forziere avanzate. Adesso colpite le mine sospese con le frecce in modo che si scontrino tra loro esplodendo, poi fate un'altra sessione aerea andando nella nicchia a sinistra, prima. Arrivati nella nicchia è probabile che una mina sia ancora là, il primo tentativo usatelo per andarci addosso cosicché libererete la strada e colpendovi torniate indietro, il secondo usatelo per andare dall'altra parte della stanza. State attenti ai Bubble: se vi colpiscono non potrete più utilizzare la spada per un bel po' di tempo. Dietro alla prossima porta avrete il vostro secondo miniboss.

CHIAVE DEL BOSS

Questo nemico è abbastanza ostico e ricorda da vicino La Morte, ricordatevi solo di evitare la sua falce e fate sparire i pipistrelli dal suo corpo con una Freccia Luce, rendendolo indifeso. Alla fine otterrete la **Chiave del Boss**.

MASCHERA DEL GIGANTE

Ora tornate indietro fino a passare il primo baratro, o cielo, e varcate la porta a sinistra. Qui dovete combattere a distanza ravvicinata un Armos oscuro. Per batterlo dovete colpirlo con una Freccia Luce prima che si schianti su di voi, in questo modo si capovolgerà e si colpirà da solo, finendosi. Schiacciate il pulsante e usate l'Arpione sul forziere appena creato. Passate la porta e usate 4 Frecce Luce sul prossimo nemico; alla sua disfatta avrete la **Maschera del Gigante** [**Giant's Mask**]. Questa maschera ha la capacità straordinaria di aumentare le dimensioni di Link, ma non funziona ovunque.

LE ULTIME FATINE SMARRITE

Proseguite e colpite il cristallo nella prossima stanza.

Adesso uscite nuovamente dal dungeon e rimettetelo a posto colpendo nuovamente il cristallo rosso all'esterno. Rientrate e guardando la mappa andate ad aprire i tre forzieri rimasti.

La **tredecima** fatina la trovate direttamente nel forziere della stanza iniziale. Per la **quattordicesima** fatina andate a destra e immergetevi in acqua, il forziere è a portata di mano. Per l'ultimo forziere dovete faticare leggermente, da qui riemergete e proseguite per la porta opposta allo specchio. Continuate ad avanzare, volate sopra la lava come deku, ripassate per la stanza del primo miniboss e arriverete a prendere l'**ultima** Fatina Smarrita del gioco nel forziere per terra nella prossima stanza; uscite dal tempio usando la Cantica del Volteggio, oppure usando l'Arpione sul mirino sul soffitto stando su quello per terra.

Assicuratevi di avere con voi una scorta di Pozione Magica prima di rientrare, potreste averne bisogno.

Capovolgete nuovamente il tempio e rientrate; usate l'Arpione sui forzieri in cima al pavimento e avanzate sempre dritto per entrare nella Stanza del Boss.

TWINMOLD - l'Insetto Gigante Mascherato

Una strategia infallibile non c'è per questo boss, sappiate che dovete affrontarlo con indosso la Maschera del Gigante, poiché vi ingigantisce e vi permette di arrecargli danni considerevoli rispetto a quando siete nella vostra statura normale che non vi permette di colpirlo. Non allontanatevi troppo dalla piattaforma centrale dove iniziate, altrimenti sarete portati all'ingresso del dungeon e dovete ricominciare daccapo il combattimento.

Gli unici punti deboli di questi vermi giganti sono la testa e la coda, non avendo il puntamento automatico è leggermente più difficoltoso. Cercate sempre di avere una buona scorta di mana, poiché senza di essa la Maschera del Gigante non funziona. Se siete in riserva colpite i pilastri di pietra per frantumarli e averne dell'altra prima di ritornare piccoli; un metodo che potrebbe funzionare consiste nel fare l'attacco rotante mentre i vermi vi accerchiano, avrete più possibilità di colpirli.

Dopo che i Twinmold avranno ceduto il passo avrete il quarto e ultimo **Portacuore** e i **Resti di Twinmold** [**Twinmold's Remains**]. Entrate nel cono di luce blu e assistete all'intermezzo.

Ultimi preparativi

SPADA DELLA FATA RADIOSA

Adesso recatevi nella Fontana delle Fate che avete visitato in precedenza, la fata ricomposta vi farà dono di uno strumento molto potente e raro: la *Spada della Fata Radiosa* [*Great Fairy's Sword*], la lama fatata più potente di tutte. La potrete brandire con C. Questa spada con un solo colpo annienta la stragrande maggioranza dei nemici presenti nel gioco.

FRAMMENTO DI CUORE

Per il quintultimo frammento saltate dal canyon e cadete nel fiume sottostante, risalite la corrente e entrate nella grotta dove c'è una cascata. Camminate attraverso di essa e arriverete al Santuario Segreto [Secret Shrine].

Santuario Segreto

La prima cosa che farete sarà colpire con una Freccia Luce il Sole per avanzare e parlare con uno spettro. Alla fine del dialogo andate a sinistra. Affronterete tre Dinolfos, ma con la Spada della Fata Radiosa non avrete problemi. Nella stanza adiacente in senso orario affronterete un Wizrobe, nella successiva Arrghus, e nell'ultima Garo Master.

Quando uscirete dall'ultima stanza avrete il quintultimo *Frammento di Cuore*.

Ora potete far ritorno al Canyon di Ikana e suonare la Canzone del Tempo.

Contrattacco

Se volete andare direttamente sulla Torre dell'Orologio suonate la Canzone del Tempo Compresa fino alla notte dell'Ultimo Giorno. Ma prima di salire equipaggiatevi bene e usate le rupie della Banca per comprare frecce, bombe, bombechu e ripristinare l'energia magica al massimo delle sue capacità, in più sfruttate le vostre ampole riempiendole con Pozioni Vita, Magiche e Curatutto, non mancate qualche fatina e anche del Latte e Chateau Romani: avrete bisogno di ogni cosa che avete con voi se volete vincere.

Adesso avete di tutto e non vi rimane nient'altro che affrontare lo Skull Kid direttamente. È vero, vi mancano 4 Frammenti di Cuore, ma li prenderete nella locazione ultima del gioco, quindi preparatevi e girate liberamente per Termina in questi tre giorni (se magari avete lasciato in sospeso qualcosa), perché quando mancheranno 5 ore prima che la Luna cada su Termina i cancelli della Torre dell'Orologio saranno aperti.

Torre dell'Orologio

Siete al cospetto dello Skull Kid, fate appello al potere dell'Ocarina del Tempo e con la mistica magia delle sue note invocate i quattro giganti con il Giuramento di Successione.

La Maschera di Majora reagirà negativamente alle note, i quattro giganti verranno in vostro aiuto fermando temporaneamente la caduta della Luna e il Giuramento di Successione provocherà l'ira di Majora. Il dio malvagio staccherà materialmente dallo Skull Kid la maschera in cui è imprigionato e darà fondo ai suoi poteri per far precipitare la Luna su Termina. Da qui in poi lo Skull Kid sarà libero dalla maledizione della malefica maschera, ma il dio Majora ha intenzione di ultimare l'apocalisse che ha principiato!

Luna

Alla fine dell'intermezzo sarete, sembra strano ma è così, all'interno della Luna!

Vedrete in lontananza un albero: l'unico posto sotto il quale dovrete andare. Al di sotto di quest'albero giocano 5 bambini che indossano le maschere dei 4 boss del gioco più quello che indossa la Maschera di Majora. Questi non sono ovviamente bambini, ma sono la personificazione degli spiriti di Majora e dei suoi sottoposti di cui avete i loro resti.

Quest'enorme prateria verde è completamente spoglia se non per l'unico albero sull'altura al centro. Non ci saranno limitazioni d'alcun tipo, né materiali, né temporali se deciderete di correre per la prateria. E se sentite il tremore in stile terremoto sappiate che è la Luna che precipita su Termina, ma è anche Majora che vi chiama a sé desideroso di sfidarvi!

Odolwa

Andate a parlare con Odolwa (il primo boss), vi chiederà una maschera per giocare con lui, accettate di buon grado e dategliela per iniziare il gioco, evitando ovviamente quelle di trasformazione.

Sarete trasportati in un piccolo labirinto nel quale il vostro scopo sarà di volare come Deku di fiore in fiore cercando di arrivare dall'altra parte del baratro. La luce blu vi riporta all'esterno nella prateria. Non è particolarmente complesso e

un **Frammento di Cuore** sarà a vostra disposizione dall'altra parte della stanza, nella direzione opposta alla porta d'uscita; passata la quale troverete Odolwa che vi chiederà un'altra maschera, quando gliel'avrete data vi farà una domanda molto indiscreta e molto infantile allo stesso tempo, come se siano stati dimenticati alcuni aspetti fondamentali della vita. Poi uscirete dal labirinto e ritornerete nella prateria.

Goht

Ora andate a parlare con Goht (secondo boss), anche lui vi chiederà un certo numero di maschere e per la precisione due prima di entrare nel suo labirinto.

Qua dovete sfruttare la vostra trasformazione in Goron per avanzare di passerella in passerella. Quando dovete affrontare le curve a 90° non toccate il control stick e quando Link colpirà i forzieri si girerà automaticamente nella direzione giusta. Forse questo è il labirinto più difficile che dovete fare, in più dovete essere particolarmente abili per raggiungere il Frammento di Cuore celato in fondo al sistema di passerelle. Tutte le piastrelle colorate sono celle di teletrasporto che vi porteranno all'inizio del labirinto.

Quando arriverete alla sezione con i ponti dovete muovere il control stick in maniera decisa per seguire il terreno con le curve adatte, e ricordatevi di ritornare in posizione neutra poco prima di un salto altrimenti è molto probabile che non riusciate ad atterrare sulla prossima piattaforma. Continuate a seguire il sentiero per arrivare al terzultimo **Frammento di Cuore**. A questo punto caricate e fermatevi appena vedete le anfore verdi, percorrete il ponte a sinistra; ora caricate nuovamente l'attacco subito dopo la cella di teletrasporto e arriverete da Goht, il quale vi chiederà altre due maschere per uscire. E seguiranno altre domande molto singolari che lasciano supporre un qualcosa di non plasmato nell'essere che vi sta di fronte.

Gyorg

Adesso recatevi da Gyorg e cedetegli come solito altre vostre maschere, questa volta tre, poi entrerete nel suo labirinto subacqueo. È di gran lunga molto più semplice rispetto agli altri, ciò che dovete fare è, come Zora, nuotare nei condotti e andare a tentativi per cercare il frammento e Gyorg; state attenti alla scelta che fate, perché ci saranno delle correnti marine che non vi permetteranno di tornare indietro. Al 1° bivio andate a sinistra, al 2° ancora a sinistra, al 3° a destra e al 4° a sinistra per avere il penultimo **Frammento di Cuore**.

Dopo tornerete all'inizio e questa volta prendete al 1° bivio il condotto di sinistra, al 2° andate a sinistra, al 3° a destra e al 4° a destra per trovare Gyorg. Vi chiederà altre tre maschere e vi farà un'altra domanda indisponente.

Twinmold

Per finire parlate con Twinmold che vi chiederà quattro maschere per giocare con lui.

Questo labirinto è estremamente lineare, ma pesantemente difficile a causa dei mostri che lo infestano; dovete andare avanti di stanza in stanza e ognuna di esse conterrà un nemico da affrontare di difficoltà crescente.

Nella prima stanza affronterete un Dinofols, nella seconda un Garo Master e nella terza un Iron Knuckle. Ma per avanzare nella prossima dovete colpire la crepa in alto nel muro con una bombachu che dovrà esplodere proprio mentre ci transita sopra, per far crollare il muro mettetevi contro il muro opposto e in perpendicolare contro di esso lasciate una bombachu, correrà sul muro e poi sul soffitto e s'andrà ad esplodere quasi esattamente sopra la crepa, quel tanto che basta per rilevare un occhio che colpirete con una freccia dandovi così la possibilità di salire e proseguire.

Nella prossima stanza troverete l'ultimo **Frammento di Cuore**: ce l'avete fatta! Complimenti, avete preso tutti i Frammenti di Cuore del *Capitolo della Leggenda di Zelda* che più ne aveva! Non siete contenti?

Dopo esservi ricomposti, per avanzare nella prossima stanza dovete far crollare il soffitto con un'altra bombachu. Come prima mettetevi perpendicolari alla parete e tenete per qualche secondo la bombachu in mano, col giusto tempismo lasciatela cadere quando avrà lampeggiato due volte e questa esploderà sopra la crepa rilevando un occhio cristallizzato da attivare con una Freccia Fuoco.

Nella prossima stanza troverete Twinmold il quale vi chiederà altre quattro maschere, datele quelle che vi rimangono, ad eccezione di quelle per la trasformazione e dopo un'altra domanda apparentemente senza senso sarete nuovamente nella prateria.

Dio Majora

È giunto il momento d'incontrare faccia a faccia Majora e parlare con lui. All'apparenza sembra come gli altri un innocuo bambino che vuole soltanto giocare con voi, rispondete affermativamente alla sua domanda e Majora noterà che siete rimasti senza maschere, per rimediare a ciò con i suoi arcani poteri creerà la **Maschera della Divinità Selvaggia** [*Fierce Deity's Mask*] apposta per voi, in grado di far materializzare la vostra ira più cruenta e piena di malvagità, sperando che con questa diventiate malvagi e pieni di collera, appoggiando i desideri di Majora. La maschera ha la capacità di trasformarvi in Oni Link, un semi-dio potentissimo e malvagio, ma la bontà e la genuinità di Link hanno prevalso su-

gli aspetti venefici della maschera, grazie ad essa Oni Link è capace di sconfiggere Majora con qualche fendente di spada, anche a distanza.

Preparatevi allo scontro finale con il dio Majora, adesso non potrete più tornare indietro!

Maschera di Majora

I resti dei quattro gregari di Majora andranno nei loro rispettivi posti e voi dovrete battervi con la maschera del dio.

Considerando che con la Maschera della Divinità Selvaggia battere Majora sarà una facilissima questione di un attimo, l'autore scriverà la guida quanto segue non considerando la maschera sopraccitata.

Il punto debole della Maschera di Majora è il suo retro, colpitemela con una freccia quando è girata, a questo punto avvicinatevi il più possibile e colpitemela direttamente con la Spada Indorata o con la Spada della Fata Radiosa, preferibile alla prima. Se inizia a roteare su se stessa paratevi con lo scudo poiché vi verrà addosso. Dopo qualche colpo le maschere dei gregari a Majora si animeranno e gli faranno da spalla aiutando il loro capo nel compito di sconfiggervi.

Da adesso i quattro gregari s'impegneranno di lanciarvi delle saette di luce, mentre Majora provvederà a bruciarvi per bene con un raggio di fuoco fuso. A questo punto usate il vostro Scudo Specchio per deviare il fuoco prima sulle altre quattro maschere (puntando loro col puntamento automatico), poi colpite la Maschera di Majora stessa, dopodiché usate la Spada della Fata Radiosa per danneggiarla. Dopo che sarà bruciata per un bel po' la maschera cambierà aspetto e si materializzerà Majora in una delle sue forme.

Incarnazione di Majora

Questa volta Majora è più veloce. Colpitemo quando si muove più lentamente ed evitate i suoi attacchi magici. Usate le frecce cercando di colpirlo, potete anche usare le Frecce Luce ma consumerete più in fretta energia magica e avrete meno rapidità di tiro, ma gli farete più male.

Dopo aver usato parecchie frecce e averlo colpito con la spada, Majora cambierà nuovamente forma.

IRA DI MAJORA

Questa è la più difficile delle forme in cui si materializza Majora. Il dio avrà a disposizione due lunghe fruste che, spesso e sovente, utilizzerà e quasi sempre vi colpiranno a qualunque distanza voi andiate, senza considerare i danni inflitti. Molto spesso non vi lascerà il tempo di rialzarvi e reagire perché manderà una frustata dietro l'altra. È capace di vanificare tutti i vostri attacchi diretti che tenderete d'offendergli.

Colpite Majora con una Freccia Luce, poi avvicinatevi e con la spada affondate nel suo corpo. Sarà molto difficile colpirlo con le frecce poiché si muove repentinamente e molto velocemente; in più quando andrete a segno con le scoccate, dovrete avvicinarvi molto velocemente prima che la luce si disperda dal suo corpo.

Dopo parecchi attacchi, molti dei quali andati a vuoto, Majora chiamerà delle specie di trottole schioccandole con la frusta; ne chiamerà così tante che riempiranno l'arena e quando smetteranno di ruotare, fermandosi, esploderanno.

Se non avete la Maschera della Divinità Selvaggia e/o la Spada della Fata Radiosa, questo scontro, anziché qualche minuto, durerà parecchio tempo, durante i quali sicuramente finirete le munizioni nella vostra faretra, usate i vasi che trovate nell'arena per avere altre frecce e se già le avete usate... provate con gli altri strumenti e buona fortuna!

EPILOGO

Quando l'Ira di Majora sarà placata, il dio Majora sarà sconfitto!

Voi salverete Termina e l'essenza di Majora si dissolverà nel nulla abbandonando la pericolosa maschera; la quale è stata indossata dall'ingenuo Skull Kid, vittima anche lui, forse più di tutti, degli orribili poteri arcani di Majora che sfruttò lo Skull Kid a suo giovamento riuscendo per qualche misterioso motivo ad uscire dalla sua prigione: la Maschera di Majora.

Godetevi la sequenza conclusiva e i titoli di coda di *Majora'sMask*.

Congratulazioni! Avete concluso il *Sesto Capitolo della Leggenda di Zelda: Maschera di Majora*.

Se vi starete chiedendo se i Frammenti di Cuore e la Maschera della Divinità Selvaggia, che avevate preso dopo aver effettuato l'ultimo salvataggio, siano ancora in mano vostra al prossimo riavvio del gioco, la risposta è sì. Se rigiocherete la stessa partita dopo aver finito il gioco vi accorgete di avere ancora con voi tutti i 20 cuori e tutte le maschere, compresa quella che vi trasforma in Oni Link! Soddisfatti?

COLLEZIONABILI

Questa parte della guida è pensata a chi ha già svolto il gioco, in parte o non finendolo completamente, e decide di perseguire quest'obiettivo. Tutti gli elementi di gioco che sono presenti in gran numero, oltre alle espansioni, sono elencati qua in "ordine di cattura" con accanto un rimando alla parte di guida principale che descrive come prenderli, oltre ad un piccolo consiglio.

MASCHERE

Maschera Deku → pag. 2 – ottenuta nel corso del gioco

Maschera della Fata Radiosa → pag. 2 – andate a portare la Fatina Smarrita della città alla Fontana delle Fate

Maschera di Brema → pag. 2 – parlate col Guru-Guru [Lavatoio]

Maschera di Kamaro → pag. 3 – suonate la Canzone di Guarigione a Kamaro nella parte nord della Piana di Termina

Maschera di Kafei → pag. 3 – parlate a Madame Aroma

Maschera Keaton → pag. 3 – ottenuta portando avanti la sotto-trama di Kafei & Anju

Berretto da Postino → pag. 3 – ottenuto portando avanti la sotto-trama di Kafei & Anju

Maschera Scoppio → pag. 3 – sventate il furto di Sakon a mezzanotte del Primo Giorno

Bunny Hood → pag. 4 – usate la Maschera di Brema sui pulcini nel pollaio

Maschera del Fiuto → pag. 8 – col Bunny Hood percorrete il Santuario Deku seguendo il Deku che vi precede

Maschera della Verità → pag. 9 – completate la prima Casa degli Skulltula

Maschera Goron → pag. 10 – ottenuta nel corso del gioco

Maschera di Garo → pag. 15 – ottenuta nel corso del gioco

Maschera di Pietra → pag. 15 – con la Lente della Verità date una Pozione Vita al soldato sul sentiero che porta al Canyon di Ikana

Maschera Romani → pag. 15 – scortate Cremia fino alla città sventando l'attacco dei Gorman Bros.

Maschera Zora → pag. 16 – ottenuta nel corso del gioco

Maschera del Direttore del Circo → pag. 21 – aiutate lo Zora nel Milk Bar Latte e suonate sul palcoscenico

Copricapo del Capitano → pag. 22 – ottenuto nel corso del gioco

Maschera della Notte Eterna → pag. 23 – in vendita per 500 rupie al Negozio delle Curiosità al Terzo Giorno di notte

Maschera di Don Gero → pag. 24 – date da mangiare al Goron infreddolito sulla cascata congelata al Villaggio Montano

Maschera della Coppia → pag. 25 – ottenuta completando la sotto-trama di Kafei & Anju

Maschera Gibdo → pag. 25 – ottenuta nel corso del gioco

Maschera del Gigante → pag. 29 – ottenuta nel corso del gioco

Maschera della Divinità Selvaggia → pag. 31 – ottenuta da Majora quando si hanno tutte le altre maschere

FATINE SMARRITE

Tempio di Woodfall

1° → pag. 7 – davanti all'entrata

2° → pag. 7 – nel forziere a destra dell'entrata

3° → pag. 7 – stanza del fiore meccanico; vincete il Deku Baba alla fine dello scivolo

4° → pag. 7 – stanza del fiore meccanico; dentro uno dei vasi a pelo d'acqua situati in un angolo

5° → pag. 7 – stanza della palafitta; vincete lo Skulltula nell'angolo

6° → pag. 7 – secondo piano, stanza oscura; vincete **tutti** i Black Poe

7° → pag. 7 – stanza prima del Gekko, dopo aver preso l'arco; è dentro un alveare

8° → pag. 7 – stanza del fiore meccanico; davanti alla porta nord

9° → pag. 7 – stanza della palafitta; sotto il blocco di Majora, in acqua

10° → pag. 7 – stanza della palafitta; nell'alveare sopra il blocco di Majora

11° → pag. 7 – stanza del fiore meccanico; pulsante dietro alla torcia nell'angolo in alto a nord

12° → pag. 7 – stanza prima del boss; nel falò di sinistra

13° → pag. 7 – stanza prima del boss; in un'alcova alla vostra sinistra quando entrate

14° → pag. 7 – stanza prima del boss; in un'alcova alla vostra destra quando entrate

15° → pag. 7 – stanza prima del boss; in un'alcova alla vostra destra quando entrate

Tempio di Snowhead

1° → pag. 11 – stanza a destra dell'entrata; in una nicchia sotto ad una colonna

2° → pag. 11 – stanza a destra dell'entrata; sotto le scale che portano al piano superiore

3° → pag. 11 – stanza della Mappa del Dungeon; vola liberamente

4° → pag. 12 – piano più basso dello stanzone principale; pulsante in mezzo alla lava

5° → pag. 12 – stanza delle stalattiti; Lente della Verità sul muro a sud-est.

6° → pag. 12 – stanza successiva a quella delle stalattiti; Lente della Verità sul soffitto

- 7° → pag. 12 – dopo le Frece Fuoco, stanza della Mappa del Dungeon al piano superiore; usate la Lente della Verità per percorrere i gradini invisibili
- 8° → pag. 12 – stanza dopo la porta verde; sciogliete i Freezard
- 9° → pag. 12 – stanza della Bussola; sciogliete il blocco di Majora e arrivate al forziere
- 10° → pag. 12 – stanza della Bussola; dentro la cassa sulla colonna a destra delle scale
- 11° → pag. 12 – stanza dopo quella della Bussola, accedetevi da quest'ultima; dentro il forziere sul rialzo
- 12° → pag. 13 – stanza con le creature di neve; Lente della Verità e bomba sul muro a sud-ovest
- 13° → pag. 13 – vincete il Dinolfos dopo le scale congelate
- 14° → pag. 13 – vincete il Dinolfos dopo le scale congelate
- 15° → pag. 13 – stanzone principale, piano più alto; Lente della Verità e Bunny Hood sul muro in basso a nord-ovest

Tempio della Grande Baia

- 1° → pag. 19 – accendete le quattro torce all'ingresso
- 2° → pag. 19 – sotto l'entrata della seconda stanza
- 3° → pag. 19 – seconda stanza: vincete lo Skulltula isolato nell'angolo in alto
- 4° → pag. 19 – stanza del rotore; dentro un barile fuori dall'acqua
- 5° → pag. 19 – stanza del rotore; nell'anfora sul fondo della vasca
- 6° → pag. 19 – stanza della Mappa del Dungeon; Arpione sulle anfore
- 7° → pag. 19 – condotto tra la stanza della Mappa del Dungeon e quella della Bussola; vincete tutte le ninfee
- 8° → pag. 20 – stanza della Bussola; anfora presidiata da una mano blu nel condotto, usate l'Arpione
- 9° → pag. 20 – stanza dei generatori giallo e verde; create piattaforme di ghiaccio e passate nei buchi del sottotetto con l'Arpione
- 10° → pag. 20 – stanza delle pale con rondella; in una nicchia dietro alla rondella in alto, a nord
- 11° → pag. 20 – stanza delle pale con rondella; in una nicchia sotto al tubo verde nella zona sud-est
- 12° → pag. 20 – stanza delle leve; nel barile sott'acqua sotto ad una leva
- 13° → pag. 20 – stanza delle leve; camminate sul tubo verde come Zora e arpionate il forziere dentro la gabbia
- 14° → pag. 21 – stanza prima del boss, all'ingresso del condotto per il rotore; usate le pinne-boomerang
- 15° → pag. 21 – stanza prima del boss; sotto all'ultima valvola al centro della stanza

Tempio della Torre Rocciosa

- 1° → pag. 27 – entrata; colpite l'occhio della statua
- 2° → pag. 28 – stanza della Mappa del Dungeon; Arpione sul soffitto
- 3° → pag. 28 – stanza degli specchi; luce sul primo Sole del gruppo di destra
- 4° → pag. 28 – stanza degli specchi; luce sul blocco del Sole a destra
- 5° → pag. 28 – vasca di lava da sorvolare come Deku; premete un pulsante nella lava come Goron
- 6° → pag. 28 – vasca di lava da sorvolare come Deku; forziere dall'altra parte della vasca
- 7° → pag. 28 – vasca d'acqua; Frece Luce sulla creatura
- 8° → pag. 28 – stanza della vasca; Freccia Luce sul blocco del Sole
- 9° → pag. 28 – tempio capovolto, entrata; forziere davanti a voi
- 10° → pag. 28 – vasca d'acqua verticale; dentro un forziere attivato con il tempio normale
- 11° → pag. 28 – vasca d'acqua verticale; dentro un forziere attivato con il tempio normale
- 12° → pag. 29 – stanza capovolta della Mappa del Dungeon; vincete il Wizrobe
- 13° → pag. 29 – tempio ritornato normale; entrata
- 14° → pag. 29 – stanza a destra dell'entrata, tempio ritornato normale; in un forziere attivato in precedenza sott'acqua
- 15° → pag. 29 – dopo la stanza del primo miniboss, tempio ritornato normale; dentro un forziere attivato in precedenza

AMPOLLE

- 1° → pag. 3 – ottenuta portando avanti la sotto-trama di Kafei & Anju
- 2° → pag. 5 – ottenuta nel corso del gioco
- 3° → pag. 13 – premio della Corsa Goron
- 4° → pag. 15 – regalo di Romani per averla aiutata a cacciare "loro"
- 5° → pag. 18 – ricevuta dai castori dopo averli battuti alle Rapide della Cascata
- 6° → pag. 22 – aiutate Dampé nella tomba l'Ultimo Giorno e vincete il Big Poe

ESPANSIONI

- Portarupie degli Adulti → pag. 2 – ottenuto dopo aver depositato 200 o più rupie alla Banca
- Portarupie Gigante → pag. 23 – completate la seconda Casa degli Skulltula entro il Primo Giorno
- Portabombe Grande → pag. 4 – compratelo nella bomberia dopo aver sventato il furto di Sakon alla vecchina
- Portabombe Gigante → pag. 11 – compratelo come Goron per 200 rupie al Deku del Villaggio Goron
- Faretra Grande → pag. 9 – giocate e vincete la galleria di tiro con l'arco alla palude
- Faretra Larga → pag. 9 – giocate e vincete la galleria di tiro con l'arco alla Città dell'Orologio
- Spada Rasoio [2] → pag. 11 – fate temprare la Spada Kokiri al Primo Giorno dalla fornace del Villaggio Montano

Spada Indorata [3] → pag. 14 – fate forgiare la Spada Rasoio con la Polvere Dorata al fabbro al Secondo Giorno
Doppia Barra della Magia → pag. 13 – portate le Fatine Smarrite di Snowhead alla Fontana delle Fate
Doppia Difesa → pag. 21 – portate le Fatine Smarrite della Grande Baia alla Fontana delle Fate

FRAMMENTI DI CUORE

- 1 → pag. 1 – ottenuto nel corso del gioco
- 2 → pag. 2 – ottenuto dopo aver depositato 5.000 o più rupie alla Banca
- 3 → pag. 2 – compratelo dal Deku nel buco antistante l'Osservatorio al Primo Giorno
- 4 → pag. 3 – in cima ad un albero nella Città Settentrionale
- 5 → pag. 3 – usate la Maschera di Kamaro dinanzi alle Sorelle Rosa
- 6 → pag. 3 – giocate col postino e fermate il timer quando sono passati esattamente 10 secondi
- 7 → pag. 3 – totalizzate 30 punti al centro d'addestramento
- 8 → pag. 3 – vincete il gioco per Deku nei tre giorni alla Città Settentrionale
- 9 → pag. 3 – date alla mano (???) nel sottoscala della Locanda Stock Pot un qualsiasi pezzo di carta
- 10 → pag. 3 – guardate nelle cassette delle lettere col Berretto da Postino
- 11 → pag. 3 – tagliate un gruppo di cespugli semoventi con la Maschera Keaton e rispondete correttamente al Keaton
- 12 → pag. 4 – vincete i Dodongo nel buco della zona innevata nella Piana di Termina
- 13 → pag. 4 – vincete il Pea Hat nel buco della zona con l'erba alta nella Piana di Termina
- 14 → pag. 5 – in cima all'albero rinsecchito sul sentiero che porta alla Palude Meridionale
- 15 → pag. 6 – nei giardini del Palazzo Deku
- 16 → pag. 6 – date l'immagine del Re Deku all'uomo nella palafitta del noleggio barche
- 17 → pag. 6 – in un forziere a Woodfall
- 18 → pag. 9 – tornate al noleggio barche dopo aver sconfitto Odolwa e vincete il gioco di Koume
- 19 → pag. 9 – vincete con punteggio perfetto alla galleria di tiro con l'arco della palude
- 20 → pag. 9 – vincete con punteggio perfetto alla galleria di tiro con l'arco della città
- 21 → pag. 9 – vincete alle tre varianti di gioco nel Centro-Giochi gestito dai due innamorati nei tre giorni
- 22 → pag. 14 – giocate come Goron alla caccia al tesoro nella Città dell'Orologio
- 23 → pag. 14 – come Goron suonate la Ninnananna Goron davanti alle pietre nei quattro buchi di Termina
- 24 → pag. 15 – vincete più di 150 rupie alle scommesse della corsa dei cani alla Fattoria Romani
- 25 → pag. 16 – all'interno della cella nella Fortezza dei Pirati
- 26 → pag. 17 – ricongiungete i due cavallucci marini alla Roccia del Pinnacolo
- 27 → pag. 17 – in una rientranza sulla scogliera della Grande Baia
- 28 → pag. 18 – nell'alveare dentro al buco nascosto dal macigno dinanzi al cancello per la Grande Baia
- 29 → pag. 18 – custodito dal Like-Like sul fondo della cascata nella zona interna della Grande Baia
- 30 → pag. 18 – vincete la gara dei castori alle Rapide della Cascata dopo aver preso l'Ampolla
- 31 → pag. 18 – portate i pesci al laboratorio e travasateli nell'acquario con gli altri pesci
- 32 → pag. 18 – aiutate Evan a creare una nuova melodia
- 33 → pag. 21 – giocate al gioco del pescatore sugli isolotti dopo aver sconfitto Gyorg
- 34 → pag. 21 – sul sentiero che porta a Snowhead
- 35 → pag. 21 – nel forziere sul fondo del lago tra il Villaggio Montano e il Villaggio Goron
- 36 → pag. 22 – nella tomba custodita dagli Stalchild alla notte del Secondo Giorno
- 37 → pag. 23 – nella seconda Casa degli Skulltula
- 38 → pag. 23 – ascoltate il primo racconto di Granny con la Maschera della Notte Eterna e rispondete correttamente
- 39 → pag. 23 – ascoltate il secondo racconto di Granny con la Maschera della Notte Eterna e rispondete correttamente
- 40 → pag. 24 – cadete il Contratto di Proprietà della Città al Deku della palude
- 41 → pag. 24 – cedete il Contratto di Proprietà della Palude al Deku del Villaggio Goron
- 42 → pag. 24 – cedete il Contratto di Proprietà della Montagna al Deku del Capo Zora
- 43 → pag. 24 – dopo aver vinto Goht fate il concerto delle rane con la Maschera di Don Gero al Villaggio Montano
- 44 → pag. 24 – cedete il Contratto di Proprietà dell'Oceano al Deku di Ikana
- 45 → pag. 25 – parlate al sindaco Dotour con la Maschera della Coppia
- 46 → pag. 26 – nei giardini dell'Antico Castello di Ikana
- 47 → pag. 27 – vincete il gioco della caccia al Poe ad Ikana
- 48 → pag. 30 – vincete le creature che infestano il Santuario Segreto ad Ikana nella grotta della cascata
- 49 → pag. 31 – nel labirinto di Odolwa
- 50 → pag. 31 – nel labirinto di Goht
- 51 → pag. 31 – nel labirinto di Gyorg
- 52 → pag. 31 – nel labirinto di Twinmold

RINGRAZIAMENTI

L'autore ringrazia Shari R'Vek per aver illuminato la via per il prosieguo dell'avventura perché senza il suo aiuto per i Frammenti di Cuore e, in particolare, per la stesura di questo documento, la guida stessa non potrebbe aiutare nessun giocatore.

Si ringrazia l'amico Ema per aver dato un utile consiglio sull'attacco in corsa da Goron e per la dritta sulla Corsa Goron; inoltre l'autore lo ringrazia per avergli detto come prendere la Maschera Scoppio e la Maschera di Pietra.

Per ultimo, sempre a Ema si deve l'originale idea di arricchire la guida con alcuni fotogrammi nelle parti più complicate.

Infine l'autore di questa guida, vuole evitare di usare paroloni per dire che tutta l'opera presentata è un lavoro esclusivo.

L'autore non lamenterà copiatura alcuna, anche perché sarebbe ingenuo sperare che qualcuno non copi, ma desidera che il suo nome sia citato nelle righe di colui che prenderà parte del documento di cui sopra per farne uso.

l'autore

Isy